



Dr. Marie-Laure Ryan - Narrative as Virtual Reality\_ Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax\_ Re-visions of Culture and Society) (2000)

## **La Narrativa como Realidad Virtual**

# **Inmersión e Interactividad en la Literatura y los Medios Electrónicos**

(PARALLAX Re-visiones de la Cultura y la Sociedad) (2000)

## **Dr. Marie-Laure Ryan**

Traducción a cargo de Agustín Frumento Calloni para la cátedra de Comunicación Transmedia (FSOC - UBA).

## **Capítulo 3**

### **El Texto como Mundo** **Teorías de Inmersión**

La memoria de una persona está formada aparentemente por millones de [conjuntos de imágenes], que funcionan juntos según el principio del Identikit. Los escritores más dotados son aquellos que manipulan los conjuntos de memoria del lector de una manera tan rica que crean dentro de la mente del lector un mundo entero que resuena con las emociones reales del lector. Los acontecimientos simplemente están sucediendo en la página, en la letra impresa, pero las emociones son reales. De ahí la sensación única de estar “absorbido” en un libro determinado, “perdido” en él.

-TOM WOLFE (“El nuevo periodismo”)

Cuando los teóricos de la realidad virtual intentan describir el fenómeno de la inmersión en un mundo virtual, la metáfora que se impone con mayor insistencia es la experiencia de lectura:

A medida que [los usuarios] entran en el mundo virtual, la profundidad de su grado de compromiso varía constantemente hasta que cruzan el umbral de la inmersión. A partir de ese momento, el mundo virtual los absorbe, del mismo modo que lo hace un libro.

La cuestión no es si el mundo creado es tan real como el físico, sino si el mundo creado es lo suficientemente real como para suspender nuestra incredulidad durante un determinado tiempo. Es la misma transposición mental que tiene lugar cuando nos quedamos atrapados en una buena novela o en un juego de computadora.

(Pimentel y Teixeira, *Virtual Reality*, 15)

Autores literarios no esperaron para el desarrollo de la tecnología realidad virtual para ofrecer sus propias versiones y dramatizaciones del fenómeno. Charlotte Brontë concibe la inmersión como la proyección del cuerpo del lector en el mundo textual:

Las verás, lector. Da un paso en esta pulcra casa de jardín en las afueras de *Whinbury*, camina adelante en ese pequeño salón-ellas están ahí en la cena... Vos y yo vamos a unirnos a la fiesta, ver lo que está para ser visto, y escuchar lo que está para ser escuchado. (*Shirley*, 9)

El objetivo artístico de Joseph Conrad prefigura el énfasis del desarrollo realidad virtual en un rico y diversificado involucramiento sensorial:

Mi tarea que estoy tratando de lograr es, a través del poder de la palabra escrita, hacerte escuchar, hacerte sentir- es, antes que todo, hacerte ver.  
(Prefacio a *Nigger of the Narcissus*, xxvi)

Para Italo Calvino, la transición de la realidad ordinaria a la textual es un acontecimiento solemne y debe ser celebrado con la ceremonia adecuada. Las instrucciones al lector que abren *If On A Winter's Night a Traveler* (Trad Cast.: *Si una noche de invierno un viajero*, Madrid, Siruela, 1989.) sugieren los ritos de paso a través de los cuales varias culturas marcan el cruce de fronteras entre lo profano y lo sagrado, o entre las principales etapas de la vida.

Estás a punto de empezar a leer la nueva novela de Italo Calvino, Si una noche de invierno un viajero. Relájate. Concéntrate. Disipa cualquier otro pensamiento. Deja que el mundo que te rodea se desvanezca... Encuentra la posición más cómoda: sentado, estirado o acostado... Ajusta la luz para no forzar la vista. Hazlo ahora, porque una vez que estés absorto en la lectura no podrás moverte. (3-4)

## LA INMERSIÓN Y LA METÁFORA DEL “MUNDO”

La noción de la lectura como experiencia inmersiva se basa en una premisa tan frecuentemente invocada en la crítica literaria que tendemos a olvidar su naturaleza metafórica. Para que haya inmersión, el texto debe ofrecer una extensión en la que sumergirse, y esta extensión, en una metáfora descaradamente mixta, no es un océano sino un mundo textual. La reciente emergencia de otras analogías para el texto literario, como el texto como juego (véase el capítulo 6), como red (Landow, Hypertext; Bolter, Writing Space) o como ensamblaje maquínico (Deleuze y Guattari, A Thousand Plateaus), debería recordarnos que “el texto como mundo” es sólo una conceptualización posible entre muchas otras, no una dimensión necesaria, objetiva y literal del lenguaje literario, pero esta relativización debería ser la ocasión para una evaluación crítica de implicaciones que durante demasiado tiempo se han dado por sentadas.

¿Qué hace que el dominio semántico de un texto se convierta en un mundo? Todos los textos tienen un dominio semántico, excepto quizás por aquellos que consisten exclusivamente en sonidos o grafemas sin sentido, pero no todos ellos construyen un mundo. Un dominio semántico es el conjunto de significados no numerables, de límites difusos y ocasionalmente caóticos que se proyecta por (o se leen) en cualquier secuencia dada de signos. En un mundo textual, estos significados forman un cosmos.

“¿Cómo un mundo existe como un mundo?” se pregunta Michael Heim, teórico de la realidad virtual. “un mundo no es una colección de fragmentos, no es siquiera una amalgama de piezas. Es una totalidad sentida o todo”. “No es una colección de cosas sino un uso activo que relata cosas juntas, las vincula... El mundo crea una totalidad similar a una red. El mundo es un entorno total o un espacio circundante” (Realismo virtual, 90-91).

Para Heim, además, los mundos están existencialmente centrados alrededor de una base que llamamos hogar. “El hogar es el nodo desde el cual nos vinculamos con otros lugares y a otras cosas... El hogar es el punto de acción y nodo de vinculación que se convierte en un hilo que teje la multitud de cosas en un mundo” (92). Permítame resumir el concepto de mundo a través de cuatro características: conjunto conectado de objetos e individuos; entorno habitable; totalidad razonablemente inteligible para los observadores externos; campo de actividad para sus miembros.

Con el propósito de la poética inmersiva, una implicación crucial del concepto de mundo textual concierne a la función del lenguaje. En la metáfora del texto como mundo, el texto se percibe como una ventana hacia algo que existe fuera del lenguaje y se extiende en el tiempo y el espacio más allá del marco de la ventana. Hablar de un mundo textual significa hacer una distinción entre un ámbito lingüístico, compuesto de nombres, descripciones definidas, oraciones y proposiciones, y un ámbito extralingüístico de personajes, objetos, hechos y estados de cosas que sirven como referentes de las expresiones lingüísticas. La idea de mundo textual presupone que el lector construye en su imaginación un conjunto de objetos independientes del lenguaje, utilizando como guía las declaraciones textuales, pero construyendo esta imagen siempre incompleta en una representación más vívida a través

de la importación de información proporcionada por modelos cognitivos internalizados, mecanismos inferenciales, experiencia de la vida real y conocimiento cultural, incluyendo el conocimiento derivado de otros textos. La función del lenguaje en esta actividad es seleccionar objetos en el mundo textual, vincularlos con propiedades, animar personajes y escenarios—en resumen, conjurar su presencia en la imaginación. La metáfora del mundo, por lo tanto, implica una concepción referencial o "vertical" del significado que contrasta marcadamente con la visión saussuriana y postestructuralista de la significación como el producto de una red de relaciones horizontales entre los términos de un sistema de lenguaje. En esta concepción vertical, el lenguaje está destinado a ser atravesado hacia sus referentes. Sven Birkerts describe esta actitud de la siguiente manera: "Cuando estamos leyendo una novela, obviamente, no recordamos las oraciones y párrafos anteriores. De hecho, generalmente no recordamos el lenguaje en absoluto, a menos que sea diálogo. Porque la lectura es una conversión, una transformación de códigos en contenidos" (Gutenberg Elegies, 97).

El carácter concreto de los objetos que pueblan los mundos textuales limita la aplicabilidad del concepto a una categoría de textos que Félix Martínez-Bonati llama textos miméticos. Este término se refiere a textos dedicados a la representación de estados de cosas que involucran existencias individuales situadas en el tiempo y el espacio, en contraste con aquellos textos que tratan exclusivamente de universales, ideas abstractas y categorías atemporales. Podemos equiparar toscamente los textos miméticos con textos narrativos, aunque su evocación de existencias particulares no cumpla necesariamente con las condiciones de cierre y coherencia que asociamos con la noción de trama. Dado que la clase de textos miméticos incluye tanto ficción como no ficción, la noción de mundo textual no distingue los mundos que existen realmente fuera del texto de aquellos que son creados por él. Tanto los textos miméticos ficticios como los no ficticios invitan al lector a imaginar un mundo, y a imaginarlo como una realidad física, autónoma, amueblada con objetos palpables y poblada por individuos de carne y hueso. (¿Cómo podría imaginarse un mundo de otra manera?) La diferencia entre ficción y no ficción no radica en mostrar la imagen de un mundo frente a mostrar este mundo en sí mismo, ya que ambos proyectan una imagen del mundo, sino en la función atribuida a la imagen: en un caso, contemplar el mundo textual es un fin en sí mismo, mientras que en el otro, el mundo textual debe ser evaluado en términos de su precisión con respecto a un mundo de referencia externo conocido por el lector a través de otros canales de información.

La idea de mundo textual proporciona la fundación de una poética de la inmersión, pero necesitamos más materiales para edificar el proyecto. Como vimos en la introducción, la teoría literaria postestructuralista es hostil al fenómeno porque entra en conflicto con su concepto del lenguaje. (Más sobre esto en el capítulo 6). La crítica de la recepción, que debería estar más abierta a la inmersión que cualquier otra escuela crítica reciente, no aborda claramente la experiencia, aunque a menudo llegue a estar exasperantemente cerca<sup>1</sup>. Por lo tanto, los bloques de construcción del proyecto deberán encontrarse en las canteras de otros campos: la psicología cognitiva (las metáforas de transporte y de

---

<sup>1</sup> Por lo tanto, cuando Roman Ingarden, el padre fundador de la teoría de la respuesta del lector, utiliza el término *inmersión*, no se refiere a la inmersión en un mundo, sino a la inmersión en el flujo del lenguaje mismo: «Una vez que estamos inmersos en el flujo de [frase-pensamientos], estamos listos, después de contemplar el pensamiento de una frase, para imaginar su 'continuación'» (citado en Iser, «Reading Process», 54).

“perderse en un libro”), la filosofía analítica (los mundos posibles), la fenomenología (“hacer como si”) y, nuevamente, la psicología (simulación mental).

## LA TRANSPORTACIÓN Y "PERDERSE EN UN LIBRO"

Las metáforas congeladas del lenguaje dramatizan la experiencia de la lectura como una aventura digna de la novela más emocionante: el lector se sumerge bajo el mar (inmersión), llega a una tierra extranjera (transporte), es tomado prisionero (quedando atrapado en una historia, siendo una audiencia *atrapada*), y pierde contacto con todas las demás realidades (estar perdido en un libro). El trabajo de los psicólogos Richard Gerrig y Victor Nell sigue el hilo de estas metáforas clásicas para explorar lo que sucede en la mente del lector en trance. En su libro *Experiencing Narrative Worlds* (10-11), Gerrig desarrolla la metáfora del transporte en un guión narrativo que podría considerarse una "teoría folk" de la inmersión:

1. *Alguien (el "viajero") es transportado...* Para Gerrig, esta afirmación significa no solo que el lector es llevado a un mundo extranjero, sino también que el texto determina su papel en este mundo, moldeando así su identidad textual.
2. *por algún medio de transporte...* Si hay alguna duda sobre la identidad del vehículo, debería disiparse rápidamente con estas líneas de Emily Dickinson: "No hay Fragata como un Libro / Para llevarnos a Tierras lejanas" (citado en Gerrig, 12, y como epígrafe de todo el libro).
3. *como resultado de realizar ciertas acciones.* Este punto corrige la pasividad implícita en la metáfora del transporte e introduce otra metáfora importante desarrollada en el libro de Gerrig: la lectura como desempeño. El objetivo del viaje no es un territorio preexistente que espera al viajero al otro lado del océano, sino una tierra que emerge en el transcurso del viaje a medida que el lector ejecuta las instrucciones textuales en un "modelo de realidad" (término de Gerrig para la representación mental de un mundo textual). El disfrute del lector, por lo tanto, depende de su propio desempeño.
4. *El viajero se aleja de su mundo de origen...* Al visitar un mundo textual, el lector debe "hacer lo que los romanos hacen": adaptarse a las leyes de este mundo, que difieren en varios grados de las leyes de su realidad nativa. Los lectores pueden importar conocimiento de su experiencia de vida al mundo textual, pero el texto tiene la última palabra en especificar las reglas que guían la construcción de un modelo de realidad válido.
5. *lo que hace que algunos de los aspectos del mundo de origen resulten inaccesibles.* Esta idea puede interpretarse de varias maneras: (a) Cuando las leyes idiosincráticas del mundo textual toman el control, ya no podemos sacar inferencias de los principios del mundo real que han sido anulados. (b) Nuestro conocimiento objetivo de que los personajes ficticios son solo construcciones lingüísticas—como los describiría el estructuralismo—no nos impide reaccionar ante ellos como si fueran seres humanos de carne y hueso. (c) Como ocurre con cualquier actividad mental intensa, una profunda absorción en la construcción/contemplación del mundo textual hace que nuestros alrededores inmediatos y preocupaciones cotidianas desaparezcan de la conciencia.

6. *El viajero regresa al mundo de origen, transformado en cierta medida por el viaje.* No es necesario elaborar aquí sobre el valor educativo de la lectura, incluso cuando leemos solo por entretenimiento. En lugar de un desarrollo teórico, me voy a permitir ofrecer una formulación literaria de la misma idea: "El lector que regresa de los mares abiertos de sus pensamientos ya no es el mismo lector que se embarcó para surcar ese mar un rato antes" (Pavić, *Diccionario de los khazares* [edición femenina], 294).

Las mejores ilustraciones de este guión provienen del ámbito de la ficción, pero el propósito declarado de Gerrig es describir un tipo de experiencia que concierne a los "mundos narrativos" (que yo llamaría "los mundos de los textos miméticos") y no solo de los mundo de ficción. La metáfora de la transportación explica cómo el mundo textual se hace presente en la mente, no el modo en que el mundo textual se relaciona con el mundo real, y esta sensación de presencia puede ser transmitida tanto por historias narradas como verdad como por historias contadas como ficción. Victor Nell escribe que "aunque la ficción es el vehículo usual para la lectura lúdica, no es su falta de verdad—su "ficcionalidad"—lo que la hace placentera" (*Lost in a Book*, 50). De manera similar, no es el origen imaginativo de los mundos ficticios per se lo que crea la experiencia que Gerrig llama transportación. Pero aunque la teoría de la transportación—y, por extensión, de la inmersión—debe mantenerse distinta de una teoría de la ficción, no pueden estar completamente disociadas, porque la participación imaginativa en el mundo textual es mucho más crucial para el propósito estético de la ficción que para la orientación práctica de la mayoría de los tipos de no ficción. Mientras que la no ficción envía al lector a un viaje de negocios por el mundo textual, a menudo sin preocuparse demasiado por la calidad de la experiencia—lo que más importa es lo que sucede después del regreso a casa—para la ficción, el lector está de vacaciones y por tanto deben movilizarse todas las posibilidades del lenguaje para estrechar los vínculos entre el visitante y el paisaje textual.

Otro asunto relacionado con este tema es la relación entre la inmersión y la estética. Tendemos a ponerle a una obra literaria la etiqueta de inmersiva cuando nos resulta placentera y (normalmente) la lectura nos supone un placer cuando encontramos en ella cualidades estéticas. Pero el valor estético no puede reducirse al poder inmersivo: la poesía no es tan inmersiva como la narrativa porque su relación con un «mundo» es mucho más problemática; y entre los textos considerados narrativos, algunos cultivan deliberadamente una sensación de alienación del mundo textual, o no permiten que se solidifique un mundo en la mente del lector. Para Gerrig, la transportación a un mundo narrativo no depende de las habilidades narrativas. Si leo la palabra *Texas* en una historia, no importa lo malo o lo bueno que sea el texto, pensaré en Texas, lo que significa que me habré transportado mentalmente a ese lugar: «Algunos procesos pueden permitir al lector vivir los mundos narrativos incluso aunque las historias estén pobremente dibujadas» (*Experiencing*, pág. 5). En el ejemplo de Texas de Gerrig, sin embargo, la transportación imaginaria a Texas es consecuencia del acto discursivo de referencia más que una consecuencia de insertar el acto discursivo en un contexto narrativo. Debemos distinguir por tanto entre la forma mínima de transportación (pensar en un objeto concreto que se encuentre en un tiempo y lugar distintos de nuestras coordenadas espacio temporales actuales), y un tipo de sensación más fuerte, en la que «pensar» significa no sólo imaginarse el objeto sino también el mundo

que lo rodea e imaginarnos a nosotros mismos dentro de ese mundo, en presencia del objeto. La forma de transportación mínima está basada en el lenguaje y en los mecanismos cognitivos de la mente, no podemos eludirla. Sin embargo, que se produzca o no una transportación más completa depende de cómo resuenen en la mente del lector los aspectos estéticos del texto: el argumento, la presentación de la narración, las imágenes y el estilo.

Para Victor Nell, la experiencia de la inmersión (o, como él la llama, el hechizo de la lectura) es una gran fuente de placer, pero no es necesariamente una señal de «alto» valor literario. El título de *Lost in a book*, el libro en el que investiga sobre la «psicología de leer por placer» proviene de una familia de metáforas que tiene equivalentes en muchos idiomas: «Por ejemplo, en holandés la frase "om in een boek op te gaan"; en alemán, "in einem Buch versunken zu sein"; y en francés, "être pris par un livre"» (pág. 50). La pasividad de estas metáforas sugiere un paso fácil de la realidad física al mundo textual. También Toni Morrison habla de facilidad cuando describe la experiencia de una joven que escucha por enésima vez la maravillosa historia de su nacimiento: «Penetró con facilidad en la historia narrada que se ofrecía ante ella» (*Beloved*, pág. 9). Para que un lector quede atrapado en una historia, el mundo textual debe ser accesible sin que haya que hacer esfuerzos para concentrarse: «Para la teoría de la atención [...] la inmersión del lector lúdico puede considerarse un caso extremo de excitación subjetivamente fácil, que debe su facilidad a la naturaleza automatizada de la actividad decodificadora en el lector cualificado» (Nell, *Lost in a Book*, págs. 77-78). Los materiales difíciles estorban a la inmersión «porque los mensajes alcanzan la conciencia del lector atravesando un cuello de botella saturado, y los mensajes que ya lo han atravesado [...] monopolizan la atención consciente del lector» (pág. 77). Los textos más inmersivos son a menudo, por lo tanto, los que nos resultan más familiares: «De hecho, la riqueza de la estructura que el lector lúdico crea en su cabeza puede ser inversamente proporcional al poder literario y la originalidad de la lectura» (pág. 77).

Pero para Nell, la conexión de la inmersión con la facilidad de lectura no es motivo de desprecio. Anticipándose a las objeciones de los elitistas críticos literarios, que tienden a juzgar la grandeza de una obra literaria según los estándares de la ética trabajadora protestante («no hay recompensa sin esfuerzo»), Nell insiste en la importancia de la lectura inmersiva tanto para la cultura elevada como para la popular. Los lectores sofisticados aprenden a apreciar una amplia variedad de experiencias literarias, pero nunca pierden el placer sencillo de perderse en las páginas de un libro. Este placer sólo nos limita si lo consideramos la única forma de gratificación estética. No tiene sentido negar que los mundos de los textos estereotipados de la cultura popular son los más favorables a la inmersión: el lector puede incorporar más conocimientos y sus expectativas se cumplen de manera más efectiva que en los textos que procuran una sensación de distanciamiento. Pero la inmersión puede ser también el resultado de un proceso que implique un factor de lucha y descubrimiento. ¿Cuántos de nosotros, después de volver la última página de una novela difícil, no hemos regresado compulsivamente a la primera página estimulados por la idea de que ya hemos descifrado la novela y la diversión puede empezar? En la literatura, como en otros campos (el ballet, la música, el teatro y los deportes), la facilidad en la ejecución se consigue mediante el esfuerzo. Los mundos textuales más impenetrables también pueden proporcionar al lector los placeres «fáciles» de la inmersión una vez que éste les ha dedicado una cantidad de concentración suficiente.

Para que la sensación de perderse en un libro siga siendo agradable, es imprescindible que sea temporal y que no se convierta en una adicción, su pariente dañino. Nell describe la diferencia entre inmersión y adicción con metáforas relacionadas con la acción de comer: los lectores adictos son consumidores «voraces» de libros, devoran el texto sin darse tiempo a saborearlo. La historia vive sólo en el presente y cuando la lectura ha terminado no deja ningún residuo en la memoria: «El comportamiento adictivo [...] indica una capacidad poco desarrollada para las fantasías privadas» (pág. 212). Mientras que el adicto a la lectura bloquea la realidad para que no penetre, el lector capaz de una inmersión placentera tiene su lealtad dividida entre el mundo real y el textual. El océano es un entorno que no nos permite respi. ir. Para sobrevivir a la inmersión tenemos que tomar oxígeno è la superficie, mantenernos en contacto con la realidad. J. R. Hilgard ha comparado este estado anfibio de trance placentero con «soñar cuando sabes que estás soñando» (citado en la misma obra). Nell explica que:

[Hilgard] estima que el ego observador y el ego participante coexisten de tal manera que el sujeto es capaz de mantener «una conciencia limitada continua [...]le que lo que percibe como si fuera real en cierto sentido, no lo es». Uno de los sujetos estudiados por Hilgard, Robert, ilustra esta disyuntiva (que permite al lector involucrarse en la obra al mismo tiempo. que mantiene una distancia de seguridad). cuando habla de una película en la que un monstruo entra en una cueva y atrapa dentro a un grupo de niños: «No soy uno de ellos, pero estoy atrapado con ellos y puedo sentir su miedo» (págs. 212-213).

Basándonos en estas observaciones, podemos distinguir cuatro grados de inmersión en el acto de la lectura:

1. *Concentración*. El tipo de atención que dedicamos a las obras difíciles, no inmersivas. En este estado, el mundo textual (si es que el texto proyecta alguno) ofrece tanta resistencia que el lector es en todo momento altamente vulnerable a los estímulos y distracciones de la realidad exterior.
2. *Implicación imaginativa*. La actitud de «sujeto dividido» del lector que se transporta al interior del texto pero sigue siendo capaz de contemplarlo con un distanciamiento estético o epistemológico. En el caso de las narraciones de ficción el lector dividido está atento tanto al acto lingüístico del narrador en el mundo textual como a la calidad del trabajo del autor en el mundo real. En el caso de la no ficción, el lector se adentra emocional e imaginativamente en la situación representada, pero mantiene una actitud crítica, pendiente de la exactitud de lo que se cuenta y de los mecanismos retóricos mediante los cuales el autor defiende su versión de los hechos.
3. *Encantamiento*. El placer irreflexivo del lector que está tan completamente atrapado en la lectura que pierde de vista todo lo exterior a la misma, incluyendo las cualidades estéticas del trabajo del autor o el valor de las afirmaciones que se realizan en el texto. En este grado de inmersión, el lenguaje desaparece por completo. Ockert, uno de los sujetos entrevistados por Nell, describe esta sensación de la siguiente manera: «Cuanto más interesante se hace, más te da la impresión de que ya no estás leyendo, no estás leyendo palabras, ni frases, como si estuvieras completamente dentro de la situación» (pág. 290). Sin embargo, a pesar de la

intensidad de la experiencia inmersiva, el lector sigue teniendo conciencia, en el fondo de su mente, de que no hay nada que temer, porque el mundo textual no es la realidad.

4. *Adicción*. Esta categoría cubre dos casos: a) la actitud del lector que busca escapar de la realidad pero no puede encontrar un hogar en el mundo textual, porque lo atraviesa demasiado rápido y de manera demasiado compulsiva como para disfrutar del paisaje, y b) la pérdida de la capacidad para distinguir los mundos textuales, especialmente los de ficción, del mundo real (lo que yo denomino síndrome de Don Quijote).

## LOS MUNDOS POSIBLES

¿Qué significa, en términos lógicos y semánticos, ser transportado a la realidad virtual de un mundo textual? Las respuestas a estas cuestiones están estrechamente relacionadas con un modelo ontológico que reconoce la pluralidad de los mundos posibles. Tal vez los mundos de ficción de la literatura no son, estrictamente hablando; los mundos posibles de los lógicos, pero si establecemos una analogía entre ambos nos será más fácil perfilar el concepto informal de mundo textual, algo que resulta realmente necesario<sup>2</sup>. El concepto de los mundos posibles fue desarrollado originariamente por un grupo de filósofos que incluía a David Lewis, Saul Kripke y Jaakko Hintikka para resolver problemas de semántica formal, como el valor real de los contrafactuales, el significado de los operadores modales de necesidad y posibilidad y la distinción entre intensión y extensión (o sentido y referencia)<sup>3</sup>, pero también ha sido utilizado por el mismo Lewis para describir la lógica de la ficcionalidad, y ha sido adaptado a la poética y la semántica narrativa por Umberto Eco, Thomas Pavel, Lubomír Doležel, Doreen Maître, Ruth Ronen, Elena Semino y por mí misma. Las aplicaciones de la teoría de los mundos posibles (a la que me referiré a partir de ahora como MP) a la crítica literaria han sido tan diversas como las interpretaciones del concepto que han ofrecido filósofos e intelectuales<sup>4</sup>. Si me extendiera en mis explicaciones sobre este movimiento de la teoría de los MP, excedería los objetivos de este apartado, por lo que me limitaré a ofrecer una visión que es también la mía, si bien he de reconocer mi deuda con los trabajos pioneros de Eco, Pavel y Doležel<sup>5</sup>.

La teoría de los MP se basa en la idea establecida teóricamente de que la realidad (la suma total de lo imaginable) es un universo compuesto de una pluralidad de elementos distintos, o

---

<sup>2</sup> El argumento típico de los teóricos que se oponen a la asimilación de los mundos de ficción a los mundos posibles (como Ronen, Walton, Lamarque y Olsen) es que los mundos posibles están ontológicamente completos, mientras que los mundos de ficción no lo están: el texto que los describe no puede especificar el valor de verdad de cada proposición. Puesto que los mundos posibles son construcciones teóricas, su pretendida plenitud no les viene dada, sino que es una propiedad que les ha otorgado la imaginación filosófica. Ahora bien, si la imaginación puede construir mundos posibles como si estuvieran ontológicamente completos, aunque no pueda examinar la lista de todas sus proposiciones, no hay ninguna razón para que no pueda hacer lo mismo con los mundos de ficción. El texto puede producir una imagen necesariamente incompleta, pero esto no impide que los lectores se imaginen los referentes textuales como individuos completos. Un ejemplo clásico: no podemos saber cuántos hijos tuvo Lady Macbeth, pero nos la imaginamos como una mujer que tuvo un número concreto de hijos. El número es una información desconocida, no un vacío ontológico.

<sup>3</sup> Leibniz fue el primero en utilizar este término, pero quienes lo emplean hoy en día niegan toda deuda con él. «Puede resultar sorprendente que este libro sobre los mundos posibles [...] no trate sobre las opiniones de Leibniz», escribe David Lewis. «Todo lo que pudiera decir sobre Leibniz sería propio de un aficionado y no merecería la atención ajena, por lo tanto, mejor no decir nada» (*On the plurality*, viii).

<sup>4</sup> Véase mi artículo «Possible Worlds in Recent Literary Theory» a propósito de estas aplicaciones e interpretaciones.

<sup>5</sup> Esta presentación resume varias ideas de las que yo había tratado en *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*.

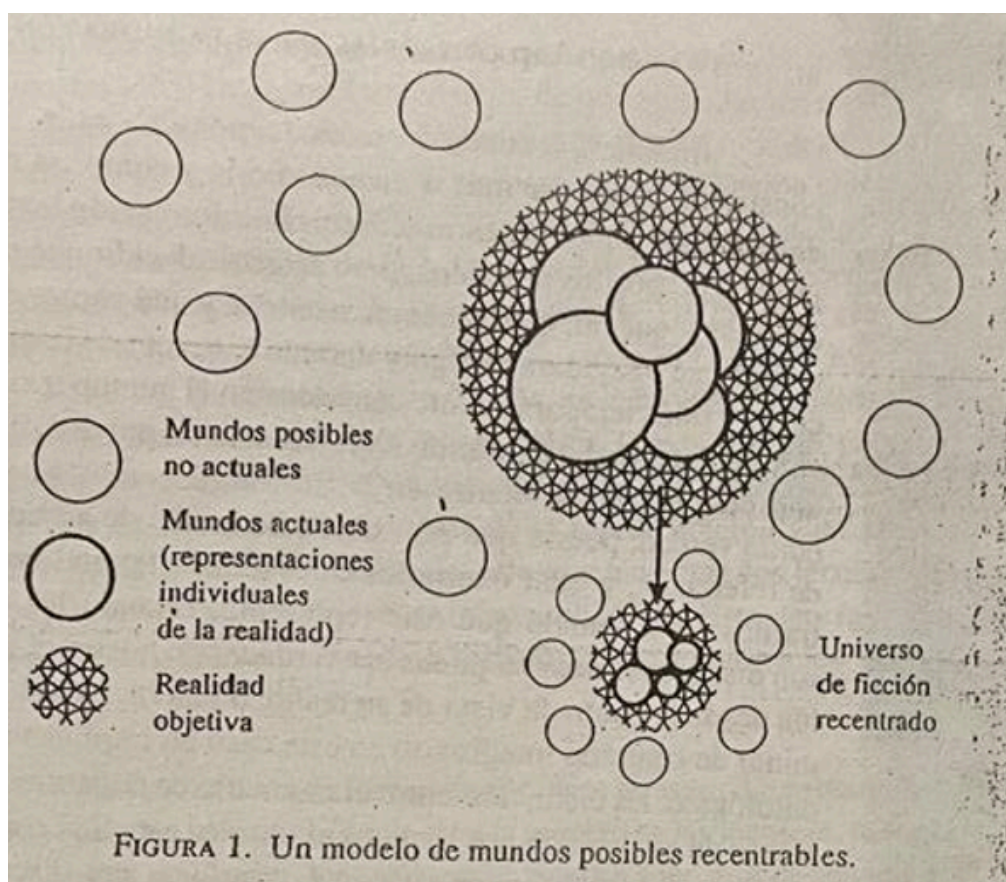
mundos, y está jerárquicamente estructurada por la oposición de un elemento claramente designado, que funciona como el centro del sistema para los demás miembros del conjunto. El elemento central se supone que es el «mundo actual» y los satélites son solamente mundos posibles. Para que un mundo sea posible debe estar enlazado con el centro por lo que se denomina relación de accesibilidad. Los mundos imposibles quedan confinados a la periferia del sistema, son parte conceptual del mismo -puesto que lo posible se define por oposición a lo imposible-, pero inalcanzables. El límite entre mundo posible o imposible depende de la interpretación particular que se dé a la noción de relación de accesibilidad. La interpretación más usual asocia la posibilidad con las leyes lógicas: todo mundo que respete el principio de la no contradicción, excluyendo el centro, es un mundo posible. Otro criterio de posibilidad es comprobar si tienen validez en estos mundos las leyes físicas que se cumplen en la vida real. Siguiendo este criterio, un mundo en el que las personas pudieran convertirse de la noche a la mañana en insectos gigantes quedaría excluido del dominio de lo posible. Otra interpretación del concepto de MP que está relacionada con la idea de direccionalidad temporal es la siguiente: el mundo real es la esfera en la que tienen lugar los hechos históricos, los mundos posibles son las direcciones que la historia podría seguir en el futuro, y los mundos imposibles, las direcciones que la historia no tomó en el pasado.

Distinguir entre lo posible y lo imposible es un asunto relativamente sencillo: sólo hace falta una definición concreta de los criterios de accesibilidad. Sin embargo, la distinción entre lo real y lo no real dentro del dominio de lo posible es una cuestión mucho más espinosa. La arquitectura centralizada de la teoría de los MP se topa con dificultades al enfrentarse a la teoría posmoderna, para la que la idea de un mundo que disfruta de un estatus especial significa hegemonismo, logocentrismo, valorización negativa de la periferia y una organización rígidamente jerárquica que se sustenta en las relaciones de poder. Otra objeción al modelo centralizado que se plantea con frecuencia es que a pesar de que todos vivimos en el mismo mundo físico y compartimos una serie bastante amplia de opiniones acerca de los objetos que lo amueblan, no hay un consenso absoluto a la hora de trazar la línea que divide el terreno de los objetos que existen realmente y el dominio de aquellos cuya existencia es única mente pensable. Algunos de nosotros creemos en los ángeles, pero no en los OVNI; otros creemos en los OVNI, pero no en los ángeles; algunos creemos en ambas cosas, y otros, en ninguna de ellas. Más aún, el creer o no en algo es una cuestión de grados. Puedo creer vagamente en los ángeles, y los límites de mis opiniones sobre lo que existe y lo que no pueden estar borrosos. Por todo ello, sólo un «realismo inocente» podría postular a favor de un único mundo real. Si la realidad no es completamente accesible para la mente (o incluso no lo es en absoluto), resulta inevitable que haya discrepancias a la hora de representarla. Además, los ideólogos posmodernos podrían objetar que la idea de un centro único ignora la relatividad histórica y cultural de las distintas percepciones de la realidad. La insistencia actual en el valor de la diversidad parece estar mejor representada por las filosofías que defienden la existencia de toda una variedad de «versiones del mundo», sin establecer ningún tipo de relación jerárquica entre ellas, como en el modelo descrito por Nelson Goodman en *Maneras de hacer mundos*, que por la estructura necesariamente centralizada que propone la lógica modal.

Podemos dar un rodeo para evitar las objeciones al concepto de mundo real adoptando lo que David Lewis ha llamado una definición «indexical» de la actualidad. La oposición entre lo posible y lo real puede concebirse de dos maneras: absolutamente, en virtud de su

origen, o relativamente, en virtud del punto de vista. En el modelo absoluto, el mundo real es el único que existe, independientemente de la mente humana; los mundos posibles son el producto de actividades mentales como soñar, desear, formar hipótesis, imaginar y escribir los productos de la imaginación en forma de ficción. En el modelo relativo (defendido por Lewis), el mundo real es aquel del habla y en el que me encuentro inmerso, mientras que los mundos posibles no reales son aquellos que contemplo desde el exterior y que son reales desde el punto de vista de sus habitantes<sup>6</sup>. Con una definición indexical, el concepto de mundo real puede admitir variaciones históricas, culturales y personales. Podemos relativizar el sistema ontológico, sin necesidad de sacrificar la idea de una realidad que exista de manera absoluta, con independencia de la mente, si en vez de colocar en el centro a la realidad propiamente dicha, situamos imágenes individuales de la misma. La mayoría de nosotros concebimos el mundo como un sistema centralizado porque eso refleja nuestra intuición de que existe una diferencia entre los hechos y las meras posibilidades (un modelo igualitario como el de Goodman no puede dar razón de estos importantes conceptos semánticos), pero todos organizamos nuestros sistemas privados en torno a nuestras representaciones personales de lo que es real.

He reproducido este modelo en la figura 1:



- En el centro, un mundo real hipotético, que existe con independencia de la mente.

<sup>6</sup> Philip Zhai ha aplicado el mismo razonamiento al caso de los mundos posibles de la realidad virtual: «Nos encontraremos con la simetría siguiente: si llamamos real al mundo actual y virtual al mundo ilusorio cuando estamos en el mundo actual, también podemos llamar ilusorio al mundo actual, y al mundo virtual, real, cuando estamos inmersos en el mundo virtual» (Get Real, pág. 64).

- Superpuestas sobre este mundo de límites inciertos, las representaciones del mismo que se hacen varios individuos o varias culturas, de manera colectiva. Estas esferas son las diferentes versiones personales del centro “absoluto”. Sus límites se sobreponen porque reflejan la misma realidad física, y a pesar de la importancia que actualmente se concede a la relatividad y a las diferencias, existe un área amplia de consenso sobre lo que existe y lo que no.
- Más alejados, trazados con líneas más finas, los mundos que cada uno de nosotros cree posibles pero no reales. Se encuentran a diferentes distancias de nuestro centro personal, dependiendo de la dificultad que suponga interactuar con ellos y del tipo de relaciones de accesibilidad que los enlace con el centro. Si interpretamos los mundos posibles como mundos textuales, este modelo indica que para la mayoría de los lectores, el mundo de la novela realista está más cerca de la realidad que el de los cuentos de hadas, porque su realización no requiere una modificación de las leyes físicas. También indica que un lector estadounidense contemporáneo encontrará mayor discrepancia entre la realidad y el mundo de Macbeth que un contemporáneo de Shakespeare, porque la creencia en la existencia de brujas estaba más extendida en la Inglaterra renacentista que en los Estados Unidos del siglo XX.

La aplicabilidad del modelo a la teoría literaria no se agota con la asimilación de los mundos textuales a los mundos posibles. De hecho, una asimilación directa sería doblemente reduccionista. Primero, ocultaría el hecho de que la distinción real/posible reaparece dentro del dominio semántico proyectado por el texto. En el caso de los textos miméticos, un aspecto esencial de la comprensión lectora consiste en distinguir el dominio de hechos autónomos—lo que llamo el mundo real textual—de los dominios creados por la actividad mental de los personajes: sueños, esperanzas, creencias, planes, y así sucesivamente. Los textos miméticos no proyectan un solo mundo, sino todo un sistema modal o universo, cuyo centro es su propio mundo real. En segundo lugar, si los mundos textuales no reales se aprehendieran como meras constataciones de posibilidad, no habría ninguna diferencia fenomenológica entre las declaraciones contrafactuales o las expresiones de deseos (que incrustan proposiciones bajo predicados contrafactuales) y las afirmaciones ficticias, que, como observa Lewis, toman la forma de aserciones auténticas sobre hechos de verdad.

El concepto de inmersión depende fundamentalmente de esta distinción. Cuando proceso “Napoleón podría haber ganado la batalla de Waterloo si Grouchy hubiera llegado antes que Blücher”, miro este mundo desde el punto de vista de un mundo en el que Napoleón pierde; pero si leo en una novela “Gracias a la capacidad de Grouchy de moverse rápidamente y llevar su ejército al campo de batalla antes que Blücher, Napoleón aplastó a sus enemigos en Waterloo”, me transporto al mundo textual y proceso la oración como una declaración de hechos. Tanto los enunciados contrafácticos como los ficticios dirigen nuestra atención hacia mundos posibles no reales, pero lo hacen de modos diferentes: los contrafácticos funcionan como telescopios, mientras que la ficción funciona como un vehículo de viaje espacial. En el modo telescopio, la conciencia permanece anclada en su realidad nativa y los mundos posibles se contemplan desde afuera. En el modo de viaje espacial, la conciencia se traslada a otro mundo y, aprovechando la definición indicial de la realidad, reorganiza todo el universo del ser en torno a esta realidad virtual. Llamo a este movimiento

recentrado y lo considero constitutivo del modo de lectura de ficción. En la medida en que los mundos ficcionales son, objetivamente hablando, mundos posibles no reales, es necesario volver a centrarse para experimentarlos como reales, una experiencia que constituye la condición básica para la lectura inmersiva.

Los universos recentrados reproducen la estructura del sistema primario, excepto que en el sistema primario sólo vemos el círculo blanco de nuestro mundo real personal, mientras que en los sistemas recentrados el lector tiene acceso a al menos algunas áreas del círculo modelado. En un universo ficticio, la realidad objetiva corresponde a las verdades ficticias, y las verdades ficticias están establecidas por la autoridad textual. Esta autoridad significa que las verdades ficticias son inatacables, mientras que los hechos del mundo real siempre pueden cuestionarse. En la figura 1, los límites del mundo real textual no están claramente definidos porque los lectores individuales completarán el cuadro de manera diferente y porque algunos textos, especialmente los posmodernos, dejan áreas de indecidibilidad o presentan versiones contradictorias de los hechos. (Estos textos podrían ser representados como si tuvieran dos o más mundos reales, en una descarada violación de la estructura modal clásica). Las representaciones individuales de la realidad superpuestas al mundo real textual corresponden al mundo real personal de los personajes, mientras que los mundos posibles no reales que rodean el centro representan los mundos privados no realizados o parcialmente realizados de los personajes. Aquí nuevamente la distancia del centro representa el grado de realización.

La idea del recentrado explica cómo los lectores se sumergen en un texto de ficción, pero ¿cómo funciona el análisis para los textos de no ficción? Parece que en este caso no es necesario el recentrado, porque la no ficción describe el mundo real y el lector ya está allí, inmerso automáticamente en esta “realidad nativa” por algún tipo de derecho de nacimiento. Pero, ¿dónde exactamente se sitúa imaginativamente el lector de no ficción: en un texto o en un mundo? Si, como he sugerido, la imagen del mundo proyectada por el texto es conceptualmente diferente del mundo al que se refiere el texto, el lector-persona se ubica en el mundo de referencia, no en su imagen textual. En la ficción, el mundo de referencia es inseparable de la imagen, ya que es creado por el texto, y la contemplación de la imagen transporta automáticamente al lector al mundo que representa. Pero en la no ficción podemos distinguir dos momentos: (1) uno en el que el lector construye el texto (es decir, se involucra imaginativamente en la representación); y (2) uno en el que el lector evalúa el texto (es decir, se distancia de la imagen, la desmonta y evalúa la precisión de sus enunciados individuales con respecto al mundo de referencia). En la primera fase, el lector contempla el mundo textual desde dentro hacia dentro, y en la segunda, desde fuera hacia dentro<sup>7</sup>.

La primera fase puede ser más o menos elaborada, la imagen reconstruida más o menos vívida y completa, dependiendo de la necesidad que tenga el usuario de la información textual para sus propios fines prácticos, pero antes de poder decidir qué creer y qué no creer, recordar y olvidar, debemos imaginar algo, y en este acto de imaginación estamos

---

<sup>7</sup> Esto no significa que la ficción no implique un momento de evaluación durante el cual el lector se distancia de la imagen. Pero es una evaluación del arte (o la ejecución) del autor, no de la verdad de la representación. Puede implicar una comparación con otras creaciones de mundos, pero no la representación del lector del mundo actual. Por lo tanto, esta evaluación no se realiza desde el punto de vista de un mundo.

temporalmente centrados en el mundo textual. Cuando el mundo textual y el de referencia son indistinguibles, como en la ficción, el texto debe tomarse como verdadero, ya que no hay otro modo de acceder al mundo de referencia, y estar centrado en el mundo textual implica volver a centrarse en el mundo que representa. Cuando los dos mundos son distintos, la imagen puede ser verdadera o falsa, y el lector la evalúa desde el punto de vista de su realidad nativa. La operación preliminar de centrado imaginativo en este caso no implica un recentrado ontológico. La distinción entre un momento de construcción y un momento de evaluación evita dos trampas que se encuentran frecuentemente en la tipología del discurso: negar cualquier diferencia en el modo de lectura apropiado para la ficción y la no ficción, y tratar estos dos modos como experiencias inconmensurables. También explica el fenómeno de someter un tipo de texto al modo de lectura apropiado para el otro. Leemos ficción como no ficción cuando nos separamos de su mundo y, cambiando de mundos de referencia, evaluamos su viabilidad como documento de eventos del mundo real; por el contrario, leemos no ficción como ficción cuando encontramos la imagen tan convincente que ya no nos importa su verdad, falsedad o capacidad para satisfacer necesidades prácticas.

## «COMO SI»

Una vez que nos transportamos a un mundo textual, ¿cómo lo traemos a la vida? Kendall Walton encuentra la clave de la inmersión en un comportamiento que aprendemos muy temprano en la vida, antes, podría decirse, de cuando aprendemos a reconocer la rigidez de la frontera ontológica que separa los mundos narrativos de la realidad física. La comparación de la ficción con los juegos de *hacer como si* no es particularmente nueva; está implícita en la caracterización que hace Coleridge de la actitud de los lectores de poesía como una “suspensión voluntaria de la incredulidad” (*Biographia Literaria*, 169), y ha sido invocada por otros pensadores, entre ellos Susanne K. Langer y John Searle (la ficción, para Searle, son “actos de habla simulados”). Pero el proyecto de Walton es más ambicioso que definir la ficción: el objetivo declarado de su libro *Mimesis as Make-Believe* es desarrollar una teoría de la representación y una fenomenología de la apreciación del arte que haga que los términos *representación* y *ficción* sean intercambiables. El alcance de la teoría incluye no solo medios verbales sino también visuales y mixtos:

Para entender pinturas, obras de teatro, películas y novelas, debemos primero observar las muñecas, los caballitos de madera, los camiones de juguete y los osos de peluche... De hecho, creo que debemos considerar las actividades [que dan sentido a las obras de arte figurativas] como juegos en los que las cosas no son lo que parecen y que las obras representativas son la base de esos juegos, del mismo modo que las muñecas y los osos de peluche lo son en los juegos infantiles. (11)

La ficcionalidad de todas las representaciones no se demuestra mediante la aplicación de la teoría a diversos objetos, sino que se desprende de las definiciones que forman la base axiomática del proyecto. He aquí mi propia reconstrucción de estas definiciones:

1. Una representación es un elemento de apoyo en un juego de «como si».
2. Un elemento de apoyo en un juego de «como si» es un objeto (muñeco, lienzo, texto) cuya función es prescribir imaginaciones generando verdades ficticias.
3. Una verdad ficticia es una proposición que es «real en un juego de “como si”».

Aunque Walton no propone una definición formal de juego de «como si» (dando aparentemente por sentado el concepto), de su análisis se deriva fácilmente un conjunto de reglas:

1. Los jugadores seleccionan un objeto real  $x$  -el instrumento- y acuerdan considerarlo como un objeto virtual  $x_2$ .
2. Los jugadores se imaginan a sí mismos como miembros del mundo virtual en el que  $x_2$  es real. Las acciones realizadas por los jugadores con el instrumento cuentan como acciones realizadas con  $x_2$ .
3. Una acción es legal cuando el comportamiento que implica es apropiado para la clase de objeto representado por  $x_2$ . Una acción legal genera una verdad ficticia.

Es fácil ver cómo se aplican estas reglas en el caso de los juegos infantiles. En un ejemplo propuesto por Walton, un grupo de niños decide que los tocones de los árboles cuentan como osos. La decisión es arbitraria, ya que se puede elegir cualquier objeto, pero una vez que se ha tomado, la relación entre los tocones de los árboles y los osos es mucho más fuerte que la relación lingüística entre la palabra *oso* y su significado. En un juego de «hacer como si», los tocones de los árboles no significan osos ausentes, sino que los niños los *ven como* auténticos animales. Cada vez que un niño ve un tocón de árbol, realiza una acción que cuenta como si se hubiera encontrado con un oso. Los jugadores pueden huir, trepar a un árbol o disparar al oso, pero no acariciarlo, ponerle una silla de montar en la espalda o pasearlo con una correa. Las proposiciones que describen lo que representa el tocón de un árbol y lo que cuentan las acciones de los jugadores son las verdades ficticias. Participar en el juego significa entrar en un mundo en el que la proposición del mundo real “Hay un tocón” es reemplazada por la verdad ficticia “Hay un oso”. Cada vez que un jugador realiza un movimiento legal, hace una contribución al conjunto de verdades ficticias que describen el mundo del juego: “Estoy matando a un oso”, “Estoy huyendo de él”. En esta actividad creativa reside el placer y el sentido del juego.

En la representación visual, el tocón es la imagen física y el oso es la realidad representada. El cuadro atrae al espectador a su mundo y confiere presencia a lo que representa. Según Walton, nos comportamos frente al cuadro de un molino de viento como si estuviéramos frente al molino. Inspeccionar las manchas de color en el lienzo cuenta como inspeccionar un molino de viento. La generación de verdades ficticias es la detección de las características visuales del molino. La legitimidad de los movimientos está determinada por las propiedades visuales del objeto, por la naturaleza del objeto representado y por la regla general del juego, que restringe la participación a los actos de percepción visual: acariciar un

cuadro de un desnudo no constituye una respuesta legítima, por muy erótico que sea el efecto del cuadro.

La pregunta “¿Qué representa el objeto?” es ligeramente más problemática en la representación verbal. Suponiendo que el objeto es simplemente el texto, una respuesta ingenua podría ser: “El objeto representa el mundo que proyecta”. Pero como observa Walton (219), podemos decir “Esto es un barco” cuando señalamos la pintura *La costa de Scheveningen* de Willem Van der Velde, pero nunca diríamos “Esto es un barco” cuando leemos *Moby-Dick*. La diferencia reside en el hecho de que mientras las pinturas representan icónicamente, las palabras significan convencionalmente. El único objeto por el que un texto puede intentar pasar razonablemente es otro texto hecho de las mismas palabras pero pronunciado por un hablante diferente y, por lo tanto, constituyendo un acto de habla diferente. La verdad ficcional básica generada por un texto ficcional es que “es ficticio de las palabras de una narración que alguien [que no sea el autor] habla o las escribe” (356). El apoyo constituido por el texto del autor simplemente representa el texto de un narrador que cuenta la historia como un hecho verdadero. El juego de «como si» que realiza el lector involucra tres operaciones mutuamente dependientes: (1) imaginarse a sí mismo como miembro de este mundo; (2) pretender que las proposiciones afirmadas por el texto son verdaderas; (3) cumplir con la prescripción del texto a la imaginación construyendo una imagen mental de este mundo. La gama de acciones legítimas corresponde a las diversas imágenes del mundo que se pueden producir siguiendo las instrucciones del texto.

Este análisis implica una distinción radical entre textos de ficción y textos de no ficción. Tal y como observa Walton, «no es competencia de las biografías, libros de texto, artículos de periódicos y similares servir como instrumentos en los juegos de “como si”». En estos casos las palabras se utilizan «para proclamar la verdad de determinadas proposiciones y no para convertir en ficción determinadas proposiciones» (pág. 70). Debido a una extraña asimetría, sin embargo, la distinción entre «demostrar que es» y «hacer como si fuera» no se da en el campo visual. Según Walton, todas las pinturas figurativas funcionan como instrumentos de un juego de «hacer como si» y la pintura de no ficción no existe: «Las pinturas son ficción por definición» (pág. 351). Incluso las ilustraciones que se utilizan primordialmente para proporcionar información, como los dibujos anatómicos o las fotos de los pasaportes representan algo distinto a lo que son e invitan al observador a fingir que está contemplando aquello que representan. Todas las pinturas son simulaciones porque transmiten la sensación de una presencia virtual. (Aquí, obviamente, Walton rechaza la idea de un modo de representación no ilusionista, como el que encontramos en el arte medieval o en el postimpresionismo). Algunos cuadros, como los interiores de Vermeer, ofrecen al espectador una simulación muy rica, llena de detalles que inspeccionar, mientras que otras imágenes, como los dibujos esquemáticos, las flores y las conchas de los motivos decorativos o las siluetas de niños en las señales de tráfico sólo permiten al espectador que reconozca unas formas básicas. De cualquier modo, en cuanto se produce el reconocimiento, el espectador se embarca en un acto de imaginación y, por lo tanto, de simulación. Las proposiciones consideradas en este acto solamente pueden ser verdades ficticias, porque están inspiradas en la copia y no en el objeto real.

La asimetría entre textos e imágenes con respecto a la dicotomía ficción/no ficción parece indicar que la ficcionalidad es una categoría esencialmente verbal. Sin un *otro* que lo limite y lo defina, el concepto de ficción pierde su identidad. Esta disimetría se explica parcialmente

por el hecho de que las imágenes no producen proposiciones de manera literal, pero la categorización de Walton está por encima de cualquier consecuencia de la reinterpretación de la que es objeto el concepto de simulación al atravesar la frontera entre el mundo textual y los medios visuales. Tal y como he señalado un poco más arriba, en la comunicación visual las simulaciones aluden a una presencia ficticia: el espectador asimila los rasgos visuales del objeto pintado como si se encontrara frente al objeto mismo. En el caso de los textos de ficción, la simulación se refiere a la verdad de las proposiciones en la ficción. Esta verdad ficticia presupone una existencia ficticia. Puesto que la presencia ficticia no se da en la comunicación verbal -los signos lingüísticos hacen referencia normalmente a objetos ausentes- el diagnóstico de la ficcionalidad reposa en criterios que no pueden utilizarse indistintamente para ambos medios: sería como comparar un huevo con una castaña.

La distinción entre ficción y no ficción en el campo textual plantea otra dificultad con respecto a la teoría de Walton. La asimilación de la representación a la ficción y la definición de esta última como un instrumento de un juego de «como si» parece implicar de manera molesta que los textos que están diseñados para incitar a creer en vez de para simular, no son representaciones. Sin embargo, el mismo Walton admite que «algunas historias están escritas con un estilo tan vívido y novelístico que induce al lector casi obligatoriamente a imaginarse lo que se cuenta, se lo crea o no. (Por ejemplo, *La historia de la conquista del Perú*, de Prescott.) Si pensamos en la capacidad de la obra para producir semejante reacción, comprobaremos que puede servir como instrumento de un juego de simulación» (pág. 71). Según este argumento, los libros de historia bien escritos, como *La historia de la conquista del Perú* pueden ser rescatados del limbo de la no representación definiendo la simulación como «pintar de manera vívida en la mente». En otras palabras, estos textos son representaciones porque se pueden leer como si fueran ficción. Walton distingue de manera clara entre imaginar y analizar una proposición, y considera que estas dos actitudes son constitutivas de la diferencia entre ficción y no ficción, es decir, entre la representación y las otras cosas, que pretenden demostrar creencias. Yo argumentaría, por el contrario, que producir mentalmente una imagen más o menos vívida de las situaciones es una parte integral de la lectura de la no ficción mimética, puesto que evaluamos la verdad de las proposiciones que encontramos en el texto basándonos en esa imagen mental. La diferencia entre la ficción y los textos que leemos para informarnos no reside en que tenga lugar un acto de imaginación o no, sino en si este acto de la imaginación constituye el objetivo del juego.

Vemos que el uso que hace Walton del «como si» subsume y a menudo mezcla dos fenómenos distintos: 1) considerar los libros que describen situaciones que han sido claramente construidas como relatos de hechos ciertos («suspensión voluntaria de la incredulidad»); y 2) utilizar la imaginación, de manera que los objetos que se describen y los mundos que los rodean se hagan corpóreos en la mente. Si separamos estos dos aspectos del «como si», podremos aplicar el concepto tanto al problema de distinguir la ficción de la no ficción (el primer sentido) como a la descripción fenomenológica de la inmersión (el segundo sentido). Mientras que el primer sentido es prácticamente binario, el segundo depende de la gradación. Podemos producir imágenes esquemáticas, al estilo de un bosquejo, o imágenes más ricas, como un cuadro de Vermeer. Cuando el texto contiene únicamente ideas abstractas y afirmaciones generales, en otras palabras, cuando es un texto no mimético, en el sentido en el que utiliza esta palabra Martínez-Bonati, la simulación como imagen mental alcanza el grado cero. No quiero decir que todos los textos miméticos

den lugar en todos los casos a una experiencia realmente inmersiva, sino más bien que sólo podemos experimentar de manera inmersiva aquellos textos en los que dominan las manifestaciones miméticas. La profundidad de la inmersión (lo que Walton llama la riqueza del juego de «como si») depende tanto del estilo de la representación como de la disposición del lector.

## LA SIMULACIÓN MENTAL

Cuando Walton volvió sobre el tema de la fenomenología de la apreciación del arte en 1997 con su trabajo «Spelunking, Simulation, and Slime», utilizó el concepto de simulación mental de la psicología para matizar su análisis de la mecánica de la implicación en un mundo textual. En psicología, el término *simulación mental* está asociado a un debate reciente sobre las estrategias de razonamiento del sentido común o «psicología popular». Un aspecto relevante de este tipo de razonamiento lo constituyen las operaciones que nos permiten imaginarnos los pensamientos de los demás con la exactitud necesaria como para tomar decisiones eficientes en nuestras relaciones interpersonales. A diferencia de los psicólogos que sostienen que podemos emitir juicios sobre el estado psicológico de los demás activando «un conjunto de informaciones acerca de los estados mentales, sus orígenes, sus interacciones y sus efectos, que se encuentran organizadas sistemáticamente» (Heal, «How to think», pág. 33), desde una posición conocida como «teoría de la teoría», los simulacionistas argumentan que todo lo que tenemos que hacer para recrear los pensamientos de otras personas es utilizar nuestra habilidad para razonar con diferentes datos (las que pensamos que son las creencias de la otra mente). Según Stephen Stich y Shaun Nichols, «suministramos a nuestro sistema de toma de decisiones una serie de datos imaginarios con el mismo contenido que las creencias y deseos de la persona cuyo comportamiento nos interesa, para así decidir qué es lo que esta persona haría» («Second Thoughts», pág. 91). De este modo, la teoría de la simulación puede describirse como una forma de razonamiento contrafactual mediante la que el sujeto se sitúa a sí mismo en la mente de otra persona: «Si yo fuera esto y aquello, y creyera en  $p$  y  $q$ , haría  $x$  e  $y$ ».

A través del cambio de punto de vista que lleva implícito, el concepto de simulación mental se ajusta a las ideas de recentrado, transportación y simulación, pero al situar al lector en el punto central de la conciencia de los personajes a los que intenta comprender, va más allá que los conceptos anteriores a la hora de explicar el fenómeno de la participación emocional. Desde un punto de vista humano, uno de los rasgos más enriquecedores de la teoría de la simulación mental es que os permite razonar desde premisas que normalmente consideramos falsas y tener de este modo mayor tolerancia hacia los procesos mentales de personas con las que no estamos de acuerdo en lo esencial: «Lo más interesante es que podemos pensar, estudiar las consecuencias y reflexionar sobre las interconexiones de situaciones que no creemos que se vayan a dar» (Heal, «How to think», pág. 34). De la misma manera, la ficción ha sido alabada (y también criticada) por su habilidad para alimentar la comprensión e incluso el cariño hacia personas a las que normalmente condenaríamos, despreciaríamos, ignoraríamos o con las que nunca nos encontraríamos a lo largo de nuestras vidas. Al proyectarnos nosotros mismos en estos personajes, podemos llegar a planear acciones con las que nunca nos enfrentaríamos o que condenaríamos en la vida real.

Esta idea es crucial para entender la manera en la que Walton recurre a la simulación para apoyar su teoría de la mimesis como *make-believe*. En el ejemplo que utiliza para demostrar que la simulación puede convertirse en un medio de autoconocimiento, Walton se imagina a sí mismo realizando una expedición espeleológica. En el teatro de su mente, Walton se arrastra durante horas a través de un túnel oscuro y húmedo hasta que alcanza un pasaje tan estrecho que tiene que abandonar la mochila y seguir reptando y apoyándose contra las paredes. La lámpara del casco se le apaga, y lanza un grito de pánico al encontrarse en medio de una oscuridad total. Aunque en ningún momento llega a pensar que se encuentre realmente en peligro, el simulador pasa por una experiencia realmente inquietante que le pone la carne de gallina cada vez que piensa en ella. Esta simulación le permite darse cuenta de la claustrofobia que sufre en el fondo de sí mismo y comprender el miedo que le producen los ascensores y los lugares llenos de gente en la vida real. (Desafortunadamente, no podemos comprobar si sus pretensiones son ciertas, ni siquiera interpretando el mismo guión en nuestras mentes, porque lo que pudiéramos aprender en la cueva de Walton dependería en gran medida de nuestra opinión previa sobre esta teoría.) Mediante este ejemplo -que ilustra no sólo cómo podemos sumergirnos en las creaciones de nuestra propia mente, sino también cómo dan vida los lectores a los mundos textuales- Walton espera responder a una crítica que se ha hecho frecuentemente a sus opiniones sobre la ficción: que si las emociones que provoca la ficción están circunscritas al mundo ficticio y no implican a nuestras verdaderas identidades, la lectura de ficción no puede proporcionar una auténtica experiencia lectora. Esto no es así, según Walton: si puedo descubrir que soy claustrofóbico simulando mentalmente una expedición a una cueva, también puedo descubrir verdades acerca de mí mismo viviendo en mi imaginación los destinos de unos personajes de ficción.

En el ejemplo de la espeleología, la simulación mental va mucho más lejos de una atribución de pensamiento a unos personajes: crea una rica experiencia sensorial, un sentido del espacio y todo un paisaje en la mente. Si se tratara de una lectura, convertiría el guión incompleto del texto en una realidad ontológica completa y tridimensional. Para quien lleva a cabo la simulación la palabra *cueva* no evoca solamente su definición léxica de «cámara natural bajo tierra», sino que despierta toda una serie de connotaciones de oscuridad, humedad, superficie dura, olor a tierra, silencio interrumpido ocasionalmente por el ruido del agua que cae, o cualquier otra cosa que el simulador pueda asociar con la imagen mental de cueva. Pero la simulación significa algo más que la construcción de una representación vívida y sensorialmente diversa de una escena o un objeto; la imagen necesita también una dimensión temporal. Gregory Currie sugiere que la *simulación mental* no es simplemente un nombre más para una acción de la imaginación («Imagination», pág. 161). Si se quiere que este término contribuya significativamente a la fenomenología de la lectura, debería reservarse para un tipo especial de acto imaginativo consistente en situarse uno mismo en una situación imaginaria concreta, vivir su evolución momento a momento e intentar anticipar los desarrollos posibles que implica el paso del tiempo sin dejar de permanecer concentrado en lo que pueda aportar el futuro.

De hecho, el valor heurístico de la simulación se deriva de orientación prospectiva, de su incansable evaluación de las posibilidades que continúan abiertas. La simulación mental no debe confundirse por lo tanto con la retrospectión o con las acciones de una imaginación que flota libremente, es decir, con inventar historias, soñar despierto o tener recuerdos.

Cuando componemos una narración, especialmente una narración basada en la memoria, normalmente tendemos a representar «cómo han llegado las cosas a ser lo que son» y el comienzo de la narración prefigura su final. Sin embargo, cuando leemos una narración, incluso una en la que se nos cuenta el final antes que el principio, adoptamos el punto de vista de los personajes para los que el argumento es su propio destino. La vida se vive prospectivamente y se cuenta retrospectivamente, pero al volverse a narrar puede vivirse otra vez de manera prospectiva. La simulación es la manera que tiene el lector de ejecutar un guión narrativo.

Puede que el término *simulación* sea nuevo, pero la idea es ya antigua. Mucho antes de que esta operación tuviera denominación propia, Aristóteles recomendaba su práctica a los autores de tragedia como medio para garantizar la consistencia del argumento:

Es preciso estructurar las fábulas y perfeccionarlas con la elocución poniéndolas ante los propios ojos lo más vivamente posible; pues así, viéndolas con la mayor claridad, como si presenciara directamente los hechos, el poeta podrá hallar lo apropiado, y de ningún modo dejará de advertir las contradicciones. (Poética, pág. 187)

Este consejo también es válido para los escritores de ficción. A diferencia de las narraciones de experiencias personales, las novelas se conciben a menudo desde una postura prospectiva: con frecuencia, el autor se imagina una situación y prueba con varios desarrollos posibles hasta que la mejor solución se impone por sí misma. Tal y como afirma Currie («Imagination», pág. 161), el proceso de construcción del mundo no está bajo el control consciente del creador de una manera perfecta. Cuando simula el comportamiento de los personajes, el novelista llega a verlos como seres humanos autónomos que toman las riendas de su propio destino y escriben ellos mismos el argumento en su lugar. No hay tributo más elocuente al valor heurístico de la simulación mental que la sensación que han expresado tantos autores de que sus personajes viven una vida propia.

## INTERLUDIO

### La Disciplina de la Inmersión

#### Ignacio de Loyola

Si Aristóteles recomendaba la simulación como estrategia de escritura, el crédito por desarrollar la técnica en una disciplina de lectura debería ir, al menos en parte, a San Ignacio de Loyola<sup>8</sup>. En los *Ejercicios Espirituales*, el fundador de los jesuitas produjo una

---

<sup>8</sup> Digo «en parte» porque Walton cita un manual del siglo XV para muchachas que las invita a imaginar la Pasión con vívidos detalles: «Para imprimir mejor la historia de la Pasión en la mente y memorizar cada acción de ella con mayor facilidad, es útil y necesario fijar los lugares y las personas en la mente». [A esto le siguen instrucciones detalladas sobre cómo imaginar cada personaje y objeto] (*Zardino de Oration*, Venecia, 1494; citado en Walton, *Mimesis as Make-Believe*, 27). Dado que este texto es anterior a los *Ejercicios* de Ignacio por sólo medio siglo, uno debe asumir que la idea de la simulación como ejercicio espiritual estaba en el aire en el Renacimiento temprano. Nótese también que en este texto, la simulación se propone no solo

meticulosa descripción de las operaciones mentales que conducen a la inmersión en un mundo textual. El proyecto puede no ser viable como modelo de respuesta del lector—si imagináramos mundos textuales con la riqueza de detalles que aboga Ignacio, nunca terminaríamos un libro—, pero proporciona un fascinante documento del sueño utópico de una simulación total y una prefiguración de muchos de los temas que la tecnología de la realidad virtual ha traído al frente.

Un programa para desarrollar y fortalecer la fe, los *Ejercicios* son curiosamente similares a un programa para desarrollar y fortalecer los músculos. (Se nos dice que Ignacio era un ávido practicante de las artes militares de su tiempo, antes de que una conversión religiosa, ocasionada por una lesión física, orientara sus energías hacia la salvación del alma). Bajo la dirección de un "director de conciencia", el ejercitante es guiado a través de un elaborado protocolo que describe en detalle minucioso una secuencia de ejercicios a completar durante un período de cuatro semanas. Las instrucciones especifican cuántas repeticiones de cada ejercicio deben realizarse, qué tipo de variaciones deben introducirse en cada repetición, cómo mantener interesado al ejercitante (manteniendo, como observa Roland Barthes [Sade, Fourier, Loyola, 43], una tensión narrativa sobre la próxima rutina a prescribir), y cómo equilibrar el entrenamiento espiritual con la vida cotidiana y las demandas del cuerpo (el ejercitante debe coordinar el programa con las comidas y el sueño, y los ejercicios deben ser compatibles con ocupaciones mundanas como la carrera, las responsabilidades cívicas, y lo que hoy llamaríamos intereses comerciales).

Los ejercicios en sí son meditaciones y contemplaciones sobre la narrativa bíblica, y están dirigidos hacia una participación vivida del yo/ser en los eventos fundacionales de la fe Cristiana. El "yo/ser", para Ignacio, es un indivisible "compuesto de cuerpo y alma" (*Ejercicios*, 136), y ambos componentes deben estar involucrados en la experiencia religiosa. Pero dado que el cuerpo no puede ser transportado físicamente a las escenas descritas en los Evangelios, su participación en los eventos sagrados debe ser mediada por la imaginación. Al ejercitante se le exhorta a situarse espacialmente con respecto a la divinidad: "Aquí [la tarea] es verme a mí mismo como estando ante Dios nuestro Señor, y también ante los ángeles y santos, quienes están intercediendo por mí" (176). Barthes describe el proyecto de Ignacio como un "teatro enteramente creado para que el ejercitante pueda representarse a sí mismo en él: su cuerpo es lo que debe ocuparlo" (Sade, Fourier, Loyola, 63). Y más aún: "El cuerpo en Ignacio nunca es conceptual: siempre es este cuerpo: si me transporto a un valle de lágrimas, debo imaginar, ver *esta* carne, *estos* miembros entre los cuerpos de las criaturas" (62).

Pero Ignacio no es posmoderno, y si insiste en la importancia del cuerpo en el entrenamiento religioso, no reduce el yo/ser a la experiencia de su encarnación. De acuerdo con la doctrina Cristiana, Ignacio considera al alma como "prisionera en este cuerpo corruptible" (*Ejercicios*, 136). El alma se sigue manteniendo como el objetivo principal del programa de entrenamiento porque está en su poder, si acepta la Redención, sobrevivir a su prisión y recibir un nuevo cuerpo incorruptible. El truco aquí es poner la parte corporal del yo/ser al servicio del alma. Ignacio no propone una fuga de la prisión del cuerpo—solo la muerte logrará eso, y los *Ejercicios* están muy orientados a los miembros vivos y activos de

---

como una forma de relacionarse espiritualmente con la narrativa bíblica sino también como una técnica mnemotécnica, otra preocupación importante de la época. Véase Jonathan Spence, *El Palacio de la Memoria* de Matteo Ricci.

la sociedad—sino que aboga por la explotación de las facultades ubicadas en los “muros inteligentes” de la prisión.

La originalidad del método reside en la idea de que la participación de los sentidos del cuerpo—vista, oído, olfato, gusto y tacto—puede ser utilizada como un peldaño hacia la participación de los dos sentidos del alma: la voluntad y el intelecto. Cuando Ignacio le pide al ejercitante que contemple el infierno, por ejemplo, dirige su atención de un sentido a otro, en un orden de sucesión que implica una proximidad creciente del cuerpo al objeto de contemplación.

Esta visualización mental de las torturas del infierno no es un fin en sí misma, sino el primer paso de un ejercicio en tres partes que conduce de lo sensorial a lo espiritual: (1) darse cuenta de la gravedad del pecado y de sus consecuencias; (2) usar el intelecto para razonar en su contra; y (3) usar la voluntad para decidir evitarlo (138).

Aquí está el paso inicial:

*El Primer Punto* será ver con los ojos de la imaginación los grandes fuegos y, por así decirlo, las almas dentro de los cuerpos llenos de fuego.

*El Segundo Punto.* En mi imaginación, escucharé los lamentos, los chillidos, los gritos y las blasfemias contra nuestro Señor y todos sus santos.

*El Tercer Punto.* Por mi sentido del olfato percibiré el humo, el azufre, la suciedad y las cosas podridas.

*El Cuarto Punto.* Por mi sentido del gusto experimentaré los sabores amargos del infierno: lágrimas, tristeza y el gusano de la conciencia.

*El Quinto Punto.* Por mi sentido del tacto, sentiré cómo las llamas tocan las almas y las queman. (141)

En este ejercicio, la imagen cobrada a la vida por la participación de los sentidos es una representación apócrifa del infierno, pero la misma estrategia se propone para sumergir al ejercitante en las Sagradas Escrituras. Se le pide al candidato no solo aplicar la vista, el oído, el olfato y el tacto a la contemplación de la Natividad—esta vez se omite el gusto—sino también “llenar los vacíos” en el texto bíblico con detalles propios, hasta que el texto proyecte un mundo lo suficientemente vívido y autónomo como para abrirle sus puertas al lector:

#### La Segunda Contemplación de la Natividad

*El Primer Preludio* es la historia. Aquí será recordar cómo nuestra Señora y José dejaron Nazaret para ir a Belén y pagar el tributo que César impuso en todas esas tierras. Ella estaba embarazada de casi nueve meses y, como podemos meditar piadosamente, sentada en un burro; con ella estaban José y una criada, llevando un buey.

*El Segundo Preludio.* La composición, al imaginar el lugar. Aquí será ver en la imaginación el camino de Nazaret a Belén. Hay que considerar su longitud y anchura, considerar si es llano o serpentea por valles y colinas.

Del mismo modo, observar el lugar o la cueva de la natividad: ¿Qué tan grande es, o pequeña? ¿Qué tan baja o alta? ¿Y cómo está amueblada? (150)

En el tercer prelude, se les pide a los lectores que se proyecten a sí mismos como una presencia corpórea en el mundo textual y asuman un papel activo en los eventos narrados:

El *primer punto* [del tercer prelude; Ignacio está obsesionado con las subdivisiones]. Esto es ver a las personas; es decir, ver a Nuestra Señora, José, la sirvienta y al Niño Jesús después de su nacimiento. Me haré a mí mismo un pobre, pequeño e indigno esclavo, observándolos, contemplándose y sirviéndose en sus necesidades, como si estuviera allí, con todo el respeto y reverencia posibles. Luego reflexionaré sobre mí mismo para sacar algún provecho. (ibid.)

En el tercer punto de la misma unidad, se lleva al ejercitante a comprender que todos estos eventos sucedieron "sólo para mí". El beneficio espiritual que se puede obtener de la narrativa bíblica se realiza al entrar en la historia y aceptar, no sólo en la imaginación sino en la realidad, el papel real de beneficiario.

Para participar plenamente en el drama de la redención, el ejercitante no sólo debe proyectar una imagen corporal en el mundo textual sino también simular y, por lo tanto, compartir las emociones humanas experimentadas por los personajes. Durante la contemplación de la Pasión, en la tercera semana, "trataré de fomentar una actitud de dolor, sufrimiento y angustia, recordando a menudo los labores, fatigas y sufrimientos que Cristo nuestro Señor sufrió hasta cualquier misterio de su Pasión que esté contemplando en este momento" (170), mientras que en la cuarta semana, al recrear la Resurrección, "al despertar, pensaré en la contemplación que estoy a punto de hacer, y me esforzaré por sentirme gozoso y feliz por el gran gozo y felicidad de Cristo nuestro Señor" (176).

Como en el caso de la tecnología de realidad virtual, la condición para la inmersión en los acontecimientos sagrados es una transparencia relativa del medio. Barthes ha enfatizado el "cliché del estilo" (Sade, *Fourier, Loyola*, 6) del texto de los ejercicios: "Purificado de cualquier contacto con las seducciones e ilusiones de la forma, el texto de Ignacio, se sugiere, es apenas lenguaje; es el camino simple y neutro que asegura la transmisión de una experiencia mental" (40). Para Ignacio, el lenguaje no es un objeto de contemplación sino un conjunto de instrucciones libremente parafraseables para la imaginación. Esta filosofía no sólo da forma a su propia práctica de escritura sino que también afecta su manejo del texto bíblico en sí. En la cuarta y última semana del programa, cuando se le pide al ejercitante que reviva y cuente la narrativa completa de la Pasión, Ignacio no duda en sustituir la versión original por la suya propia; el texto ofrecido como guía a la imaginación es un resumen sintético de los cuatro Evangelios. Cualquier historia puede ser contada de infinitas maneras y, en lo que respecta a los "hechos", la versión de Ignacio es tan buena como cualquier otra.

Pero hay un tipo de enunciación que resiste absolutamente a la paráfrasis, y que la imaginación no debería intentar recorrer para llegar a "la cosa real", porque estas

enunciaciones son la cosa real en sí: las palabras habladas de Dios. En su relato, Ignacio encierra entre comillas las palabras tomadas directamente de los cuatro Evangelios, y estos pasajes son casi todos actos de habla directos de Jesús, María, el arcángel Gabriel o los discípulos que presenciaron la Resurrección<sup>9</sup>.

Cuando la Palabra se hace carne, se convierte en presencia física, y el único recorrido del texto necesario para experimentar esta presencia conduce (*pace* Derrida) de los signos escritos a una expresión hablada original, única y, sin embargo, infinitamente reiterable de las mismas palabras: única porque está inserta en el tiempo y el espacio humanos, pero reiterable porque potencialmente se dirige a todos<sup>10</sup>.

Durante este itinerario a través del elaborado programa de los Ejercicios, el practicante de la disciplina ignaciana aprende tres modos de inmersión en el texto bíblico: proyección imaginativa del cuerpo en el espacio representado, participación en las emociones de los personajes y recreación momento a momento de la narrativa de la Pasión. Cada tipo de experiencia está asociada con uno de los componentes básicos de la gramática narrativa: escenario, personaje y trama. En los dos próximos capítulos vuelvo a la poética y dinámica cognitiva de estas tres dimensiones de la lectura inmersiva.

---

<sup>9</sup> He aquí un ejemplo: la tercera aparición. San Mateo 28:8-10.

*Primer Punto.* Estas Marías se alejaron del sepulcro con temor y gran alegría, deseosas de anunciar a los discípulos la Resurrección del Señor.

*Segundo Punto.* Cristo nuestro Señor se les apareció en el camino y les saludó: "Salud". Ellos se acercaron, se pusieron a sus pies y lo adoraron.

*Tercer Punto.* Jesús les dice: "No tengan miedo. Vayan a decir a mis hermanos que vayan a Galilea, y allí me verán" (*Ejercicios Espirituales*, 197).

He encontrado algunos pasajes entre comillas que implican informes de actos de habla de contenido no especificado: "Los pastores regresaron glorificando y alabando a Dios" (184).

<sup>10</sup> El tratamiento especial que se da a las palabras habladas de la Biblia pone en duda la afirmación de Barthes de que para Ignacio la vista es el órgano del conocimiento por excelencia: «Ignacio es un teórico de la imagen como "vista"... Estas vistas pueden "enmarcar" sabores, olores, sonidos o sentimientos, pero es la vista "visual"... la que recibe toda la atención de Ignacio» (*Sade, Fourier, Loyola*, 54-55). Barthes sostiene que en la Edad Media se consideraba que el oído era el "sentido perceptivo por excelencia", el que "establecía el contacto más rico con el mundo" (seguido del tacto y la vista), y que para Lutero el oído es el "órgano de la fe" (65). Pero en la época de Ignacio, y más aún en el Barroco, la vista comenzó a surgir como el sentido primario, el que dirige toda percepción. Barthes ofrece como prueba el hecho de que, a partir del siglo XVIII, los *Ejercicios* se publicaron en ediciones ricamente ilustradas. Si bien Barthes tiene razón al señalar el predominio de los detalles visuales en Ignacio, el hecho de que la mayoría de los ejercicios observen una progresión similar que va de la vista al oído, al olfato, al gusto y al tacto sugiere que los sentidos que implican el contacto físico más cercano son los testigos más fiables de la divinidad. Si la vista tiene un papel privilegiado en esta progresión, no es porque sea la aprehensión «más completa», sino porque es más fácil añadir el oído, el olfato y el tacto a una representación visual que a la inversa. La vista puede ser un paso inicial conveniente, pero el propósito de los ejercicios es una contemplación que culmine en la participación de todos los sentidos del cuerpo y del alma. Además, el énfasis dado a las expresiones habladas en los ejercicios de la cuarta semana sugiere que Ignacio permanece fiel a la visión medieval/Luterana de que el oído es el «órgano de la fe».

## Capítulo 6

### De la Inmersión a la Interactividad: El Texto Como Un Mundo vs. el Texto Como Un Juego

- ¡Te has cubierto de gloria! [dijo Humpty Dumpty].

- No sé lo que quiere decir con eso de la «gloria»-observó Alicia.

Humpty Dumpty sonrió despectivamente.

- Pues claro que no... y no lo sabrás hasta que te lo diga yo. Quiere decir que «ahí te he dado con un argumento que te ha dejado bien aplastada».

- Pero «gloria» no significa «un argumento que deja bien aplastado» -objetó Alicia.

- Cuando yo uso una palabra- insistió Humpty Dumpty con un tono de voz más bien desdeñoso - quiere decir lo que yo quiero que diga..., ni más ni menos.

- La cuestión -insistió Alicia- es si se puede hacer que las palabras signifiquen tantas cosas diferentes.

- La cuestión -zanjó Humpty Dumpty- es saber quién es el que manda..., eso es todo.

LEWIS CARROLL\*

\* A través del espejo, Madrid, Alianza, 1973 (págs. 115-116).

Como hemos visto en la introducción, el rechazo a la inmersión -tanto en su versión literaria como en la tecnológica- inunda la crítica literaria contemporánea. La inmersión requiere una transparencia del medio que la hace incompatible con la autorreflectividad, uno de los efectos favoritos de la posmodernidad. Sven Birkerts describe con claridad el fenómeno de la desaparición de los signos: «Nos proyectamos a nosotros mismos en el mundo y pasamos a través de él como a través de un embudo. [...] En medio del proceso de absorción, puede que el lector no repare en convertir las palabras en entidades mentales» (*Gutenberg Elegies*, pág. 81). En una época que considera que los signos son la sustancia de todas las realidades, este atajo del lenguaje es un crimen semiótico: sea cual sea el tipo de «liberación de los signos» que la mente pueda alcanzar, ésta se logra no mediante su desaparición sino a través de la conciencia de su carácter omnipresente y del reconocimiento de su carácter convencional y arbitrario. Los signos deben hacerse visibles para que podamos reconocer su papel en la construcción de la realidad. La idea de transparencia tiende a interpretarse como negación de la importancia del medio en lo que puede ser expresado y representado. Según este argumento, si el medio es transparente, el medio no importa.

Yo pienso por el contrario que la desaparición provocada por la transparencia del medio no significa una pérdida de propiedades autónomas, sino que constituye una propiedad importante y difícil de alcanzar, que desempeña un papel crucial en la configuración de la experiencia del lector o del espectador. Es de vital importancia, señalar que algunos medios y algunas representaciones que utilizan determinados medios, logran mayor transparencia que otros. Sólo debemos deplorar que se ignoren los signos cuando esto los hace desaparecer definitivamente, cuando la inmersión es tan profunda que nos impide regresar a la superficie. Si acaso existe una «verdad universalmente reconocida» por los teóricos

literarios ésta es sin duda que la atención a los mecanismos retóricos que permiten que surja un mundo de las palabras es un aspecto esencial de la apreciación estética. Para recuperar el contacto con la superficie, necesitamos una alternativa a la metáfora del texto más que invalidar complementos de la poética de la inmersión. Este capítulo está dedicado a la más relevante de estas teorías.

## EL TEXTO COMO JUEGO

Los mundos textuales alcanzaron su mayor expansión y la máxima consistencia en las novelas de Balzac, Dickens, Tolstói, Dostoievski y Proust. Luego empezaron a derrumbarse bajo su propio peso. Durante la segunda mitad del siglo xx, el proceso de contracción, agrietamiento, división y multiplicación de los mundos en el interior de un universo textual, redujo los grandes mundos a pequeños mundos o los desmanteló dejándolos reducidos a fragmentos heterogéneos. Estos restos dispersos ya no podían construir un espacio y un tiempo imaginarios coherentes, pero proporcionaban un material perfecto para jugar con ellos. Así es como la metáfora del texto como mundo fue suplantada por la metáfora del texto como juego, no sólo en cuanto línea estética dominante para la producción de textos sino también como paradigma crítico que promulgaba una relectura de los textos del pasado.

El concepto de juego es uno de los más relevantes del pensamiento del siglo xx. La lista de sus manifestaciones cubre una enorme variedad de trabajos y fenómenos que van desde el revolucionario estudio *Homo Ludens* de Johan Huizinga, la taxonomía de los juegos de Roger Caillois, la noción de juegos del lenguaje de Ludwig Wittgenstein, la filosofía del «como si» de Hans Vaihinger, el desarrollo matemático del campo de la teoría del juego de John von Neumann, la «semántica de la teoría de los juegos» de Jaakko Hintikka, la doctrina del juego de los signos de Derrida, la fascinación por la combinatoria de Vladímir Nabokov e Italo Calvino, el movimiento Oulipo<sup>11</sup> de promoción de los juegos como estructuras literarias, la descripción del comportamiento humano como «juegos que juega la gente» del psicólogo POP\*\*<sup>12</sup> Eric Berne, el advenimiento de la cultura informática y los juegos electrónicos, y la cada vez mayor presencia de las apuestas y los deportes competitivos en la cultura del ocio.

Entre los posmodernos el juego está especialmente bien considerado porque ejemplifica el carácter elusivo del significado y la naturaleza escurridiza del lenguaje. Una de las afirmaciones más conocidas de Wittgenstein sobre la filosofía del lenguaje describe el concepto de juego con la expresión «parecido de familia»:

Consideremos por ejemplo los procedimientos que todos denominamos «juegos». Me refiero a los juegos de mesa, de cartas, de pelota, a los Juegos Olímpicos, etc. ¿Qué tienen todos ellos en común? -No digáis: «*Deben* de tener algo en común, o no se llamarían "juegos"». *Mirad y ved* si tienen realmente *algo* en común, aparte de un montón de similitudes y

---

<sup>11</sup> El movimiento Oulipo (Operador de Literatura Potencial) fue fundado en 1961 por un grupo de escritores franceses entre los que figuraban Raymond Queneau y George Perec, que pretendían «suministrar, a los futuros escritores, técnicas nuevas que puedan abolir la inspiración de su afectividad». (N. de la t.)

<sup>12</sup> POP: siglas de Psicología Orientada hacia el Proceso. (N. de la t.)

relaciones. [...] Vemos una complicada red de similitudes que se entrecruzan y se *superponen*; a veces son similitudes generales, otras similitudes de detalle.

No se me ocurre ninguna expresión más adecuada para definir estas similitudes que «parecido de familia», puesto que entre los miembros de una familia hay muchos parecidos: constitución corporal, rasgos, color de los ojos, andares, temperamento, etc., etc., que se superponen y se entrecruzan. Por lo tanto puedo decir: los «juegos» forman una familia (1968, segmento 1-32).

Lo que constituye una familia, sin embargo, no es el parecido entre sus miembros, sino las relaciones de parentesco que se establecen entre ellos. El conjunto de juegos puede ser borroso, es decir, puede que no exista un conjunto de condiciones necesarias y suficientes que permitan que un tipo de actividad sea definida con labra *juego*, pero es posible que sí haya un conjunto de condiciones la necesarias y varias propiedades no nucleares pero razonablemente típicas, cuyo número determine el grado de «jugabilidad» de una actividad.

Uno de los rasgos que acuden a la mente entre las condiciones necesarias es la dimensión placentera: los juegos se juegan libremente y sin intención de obtener nada a partir de ellos. Si dejamos de lado el juego libre (*free play*) y nos centramos en los juegos (*games*) institucionalizados (en inglés existe una distinción entre *game* [sustantivo] y *play* [verbo] que no existe en español [juego/jugar], ni tampoco en francés [*jeu/jouer*] o en alemán [*spiel/spielen*]), podremos añadir otra característica básica: los juegos están constituidos por reglas, y estas reglas, como ha observado Huizinga, «deben seguirse rígidamente y no admiten dudas» (*Homo Ludens*, pág. 11). Este rasgo diferencia el concepto platónico de *ludus* (comportamiento regido por reglas que requiere «esfuerzo, habilidad e ingenuidad por parte de los jugadores») de *paidia*, una actividad caracterizada por la «diversión, la turbulencia, la improvisación libre y la fantasía» (Motte, *Playtexts*, pág. 7). Bernard Suits -que está en total desacuerdo con las afirmaciones de Wittgenstein sobre el carácter elusivo del concepto de juego- propone una definición completamente basada en la noción de regla: «Jugar a un juego es emprender una actividad dirigida a alcanzar un determinado estado de cosas utilizando solamente los medios que permiten las reglas. En el desarrollo de esta actividad, las reglas prohíben los medios más eficientes y favorecen los menos eficientes y se aceptan precisamente porque ellas hacen que sea posible desarrollar la actividad» (*Grasshopper*, pág. 34). Esta definición menciona sólo una de las dos características centrales, pero no por ello deja fuera el placer, porque si no disfrutáramos con ello, no tendría ningún sentido escoger el camino difícil en vez del fácil.

Además de las dos características candidatas a propiedad nuclear, existe toda una variedad de rasgos propios del juego, muy generalizados pero no vinculantes. Tal y como explica Huizinga:

Podemos resumir las características formales del juego (Huizinga se refiere a los juegos formalizados] diciendo que es una actividad libre que se sitúa de manera consciente fuera de la vida «normal» como algo «no serio», pero que absorbe al jugador de manera completa e intensa. Es una actividad que no está conectada con ningún interés material y de la que no

puede obtenerse ningún provecho. Se desarrolla dentro de sus propios límites de tiempo y espacio de acuerdo con unas reglas fijas y de manera ordenada. Favorece la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos con secretos y señalar sus diferencias respecto al mundo ordinario con su vestimenta y de otras maneras (1955, pág. 13).

El carácter flexible del concepto explica por qué no hay ningún juego específico que sirva de prototipo para una analogía textual: los críticos literarios hablan del juego de forma genérica y aplican libremente las características de diferentes tipos de juegos.

Otra variable de su utilización literaria es la naturaleza de la relación entre «juego» y «texto». Podemos decir que un texto es un juego literalmente, metonímicamente, metafóricamente, ya sea de manera estricta o flexible. (Suits ha observado [«Detective Story», pág. 200] que el término es utilizado de manera «muy laxa» por los críticos literarios). Lo más cercano a un juego literario en el sentido literal del término (a no ser que consideremos los juegos de ordenador como literatura) son el folclore y los géneros literarios regulados por restricciones formales fijas, como las rimas, los juegos de palabras, los anagramas, los acrósticos, los palíndromos o los idiomas secretos que inventan los niños (*pig latin*)<sup>13</sup>.\* Conciernan a la sustancia gráfica, fónica o semántica, las reglas que definen estos géneros hacen que aparezcan «obstáculos innecesarios» en el camino de la formación del mensaje. Estos obstáculos voluntariamente escogidos dejan fuera de juego la función referencial y utilitaria del lenguaje y convierten los mundos en juguetes, de la misma manera que los niños convierten las escobas en caballos y las cajas de cartón en castillos de cuentos de hadas. En estos juegos textuales los jugadores son el lenguaje y el escritor que completa el modelo fijado de la manera más ingeniosa, pero desde el punto de vista del receptor, es sólo un espectador del juego que no participa en la actividad.

Otra manera bastante literal de convertir el texto en un juego es plantear un problema al lector. En juegos como las adivinanzas, los trabalenguas, los crucigramas e incluso las novelas de misterio, tanto el lector como el escritor participan como jugadores y cada uno de ellos realiza un movimiento exacto: el autor hace una pregunta, el lector intenta resolverla y si no puede solucionarlo, gana el autor (Suits, «Detective story»). En los juegos de ordenador basados en textos, una variante de esta categoría, el movimiento que realiza el autor es un diseño global que prevé, o permite, muchos movimientos por parte del usuario. Sin embargo, dentro de la categoría del texto como problema, deberíamos distinguir entre los textos en los que se supone que el usuario debe encontrar la solución siguiendo directrices textuales (crucigramas, juegos de ordenador) de un tipo de juego más metafórico en el que el lector disfruta más cuando no puede resolver el problema, porque está más interesado en encontrar la respuesta correcta que en derrotar a su contrincante.

Una última manera de implicarse en una situación de juego es participar en una competición en la que para ganar una de las habilidades que se requiere es el dominio del arte verbal. En los acontecimientos institucionalizados donde se pronuncian discursos, como los duelos verbales, los debates de oratoria y los concursos de poesía, la producción del texto es el equivalente de un movimiento estratégico. Una forma más familiar de texto lúdico es el juego social de la carta loca, en el que se generan textos absurdos mediante una combinación

---

<sup>13</sup> El *pig latin* (cuya traducción literal sería «latín porcino») es un idioma secreto popular inglés que se consigue pasando la primera letra de cada palabra al final de la misma y añadiendo la terminación «ay». Por ejemplo, de *table*: *abletay*. (N. de la t.)

azarosa de palabras elegidas por los jugadores. También situaría en la categoría literal de juego ciertos usos del lenguaje que se han generado como consecuencia del uso de Internet, como los proyectos literarios colaborativos en los que los participantes realizan movimientos añadiendo textos a una estructura rizomática o arborescente, o un proyecto desarrollado por Bonnie Mitchell, llamado *Digital Journey*, que se parece mucho al juego infantil del teléfono estropeado: «Ella y sus estudiantes crean "imágenes iniciales" verbales o visuales o "páginas tema" y las hacen circular entre otros individuos en un ámbito nacional o internacional. Cada participante altera, añade, o hace un comentario de aquello que recibe». Al final del juego, un texto completamente alterado regresa a su emisor original (citado en Gaggi, 1997, pág. 139).

Según la interpretación metonímica del juego, la manipulación del texto por parte del lector implica un mecanismo que proviene de un tipo de juego estándar, como arrojar dados u objetos similares (el I-Ching), barajar cartas (la novela de Marc Saporta *Composition No1*, escrita en páginas sueltas que pueden ser leídas en cualquier orden), o pinchar con el ratón en los enlaces de una red hipertextual, una actividad que recuerda a abrir las ventanas de un calendario de Adviento para encontrar tesoros ocultos en forma de caramelos o dibujos.

En sentido metafórico estricto, el texto no es por sí mismo un objeto que pueda ser manipulado en el transcurso de una actividad lúdica, sino una transposición verbal de la estructura de un juego no verbal. Los ejemplos de textos diseñados explícitamente según un modelo abundan en la literatura posmoderna: *El castillo de los destinos cruzados* reproduce una baraja de cartas del Tarot; el orden de presentación de los inquilinos de un edificio de apartamentos en la novela de Georges Perec *La vida, instrucciones de uso* está determinado por el movimiento de la torre en el ajedrez; y los textos de E, una colección de poemas de Jacques Roubaud, representan las fichas del juego japonés del Go (cada texto incluye coordenadas espaciales que especifican qué movimiento va a realizar cuando esté situado en el tablero de juego). Según esta aplicación analógica estricta, del mismo modo que con las interpretaciones metonímicas y literales, el concepto de juego funciona como factor discriminatorio: algunos textos imitan a los juegos deliberadamente y otros no lo hacen.

A medida que el ámbito de la metáfora se amplía, el soporte analógico se va haciendo más tenue. Si queremos que el concepto de juego capture la esencia de lo literario, antes que las propiedades formales de los textos individuales, debemos reducirlo a su esencia desnuda: una actividad gobernada por leyes que se emprende para disfrutar. La metáfora del juego se convierte en la expresión de un ideal estético en el que las reglas no funcionan como obstáculos innecesarios arrojados en el camino del jugador, tal y como las definió Suits, ni de autoridad tiránica que debe ser eliminada como medio para alcanzar la meta. Un buen juego consiste en *un diseño global que garantice una participación activa y placentera del jugador en el mundo del juego* (el término *mundo* no significa aquí la suma de objetos imaginados, sino que se refiere al espacio y al tiempo delimitados en los que tiene lugar la acción, en un sentido no figurado). En este sentido tan general, sin embargo, la metáfora corre el riesgo de degenerar en trivialidad. Se supone que una buena metáfora debe proporcionar una perspectiva original sobre un tema, pero no vamos a aprender nada que no supiéramos antes si nos dicen que leer textos literarios, igual que jugar, es para la mayoría de la gente una actividad placentera, no utilitaria. No necesitamos recordar el concepto de juego para darnos cuenta de que la literatura consiste en una gran extensión de secuencias

verbales reunidas de acuerdo con las reglas de un código especializado, como las figuras, la forma métrica, los temas establecidos, las imágenes convencionales, los modelos narrativos y las estructuras dramáticas.

Por encima de los parecidos superficiales entre las reglas de los juegos y las reglas literarias existen unas diferencias en su funcionamiento demasiado importantes como para ser obviadas<sup>14</sup>:

1. Las reglas de los juegos son lo que John Searle (*Speech Acts*, págs. 33-41) llama principios constitutivos (crean el juego definiéndolo), mientras que en los códigos literarios las convenciones descriptivas («reglas reguladoras», para Searle) son mucho más preponderantes. Se establece una convención cuando un gran número de autores adoptan un determinado tipo de comportamiento, que sin embargo no es obligatorio seguir y que describe una forma de discurso que existe de manera independiente.

2. Las reglas de los juegos deben obedecerse estrictamente, mientras que la literatura moderna alienta la creatividad y la transgresión de sus propias convenciones. El legado del formalismo ruso ha acostumbrado a los académicos a contemplar el desvío de la norma como la marca del lenguaje literario.

3. Si cada texto crea sus propias reglas, el lector desentraña el código a medida que juega. Es lo contrario a lo que ocurre durante una situación de juego típica, en la que el jugador tiene que aprenderse las reglas antes de saltar al terreno de juego<sup>15</sup>.

Otra característica de los juegos que parece inaplicable a los textos literarios es la especificidad de su meta. Mientras que alcanzar una determinada meta -ganar el juego o ganar al oponente- el juego finaliza, la lectura de un texto literario se suele considerar una actividad sin final. De acuerdo con uno de los dogmas más sagrados de la hermenéutica literaria, una disciplina cuyo origen religioso no deberíamos olvidar, el texto literario es una escritura sagrada cuyo significado es inagotable.

La razón por la que las características nucleares del concepto de juego no pueden proporcionar ninguna nueva aportación sobre la naturaleza del texto literario, es porque la idea de trazar un paralelismo entre lo que es común a todos los juegos, por un lado, y a todas las prácticas textuales, por el otro, ignoraba la heterogeneidad de los dos grupos que se están considerando. Si queremos hablar de analogías entre los dos terrenos es mejor centrarse en las numerosas similitudes locales concretas que en un par de vagos paralelismos globales. Un punto de partida realmente útil para explorar estas similitudes locales es la tipología trazada por Roger Caillois (1961). Caillois distingue cuatro tipos de juego:

1. *Agon*. Juegos en los que lo esencial es competir, como los deportes (fútbol, tenis), juegos de mesa (ajedrez, Go) o concursos de televisión (La ruleta de la fortuna).

2. *Alea*. Juegos de azar, como la ruleta y la lotería.

---

<sup>14</sup> A propósito de estas diferencias, véase *In Palamedes' Shadow* de Wilson, cap. 3, especialmente las págs. 98-99.

<sup>15</sup> Iser ha utilizado este proceso de descifrado de las reglas, para apoyar la analogía del texto/juego: «[El placer estético del texto se multiplica] cuando el texto mantiene ocultas sus reglas de juego, de manera que el descubrimiento puede convertirse en un juego por sí mismo... [El] placer aumenta cuando las reglas encontradas desafían las facultades sensoriales y emotivas» (*The Fictive and the Imaginary*, pág. 278).

3. *Mimicry*<sup>16</sup>. *Juegos de imitación y «hacer como si fueran», como aquellos en que los niños hacen pasteles con barro o juegan a los colegios.*

4. *Ilinx*. Una familia proteica que implica transgresión de los límites, metamorfosis, inversión de las categorías establecidas y caos temporal. Cailloix asocia el *ilinx* con «esos juegos en los que lo esencial es perseguir el vértigo y que consisten en un intento de destruir momentáneamente la estabilidad de la percepción o en introducir una especie de pánico voluptuoso en una mente habitualmente lúcida» (23, citado en Iser, 1993, pág. 259). Los ejemplos que acuden a la mente no son actividades que relacionemos fácilmente con los juegos: rituales de iniciación, experimentación con drogas, travestismo y bailes de disfraces, y las casas del terror de los parques de atracciones.

La primera categoría, *agon*, tiene una utilidad muy restringida: en el campo literario<sup>17</sup>. En un juego de ordenador, el propósito es claramente ganar, y la manera de ganar es derrotar a los enemigos. Cuando el jugador ha superado todos los obstáculos, ha resuelto todas las adivinanzas y ha alcanzado el nivel superior, entonces puede decir: «He ganado al juego». *Agon* también es una fuerza motora en el plano temático de los textos narrativos -de la mayoría, porque no todos los argumentos ponen en juego algún tipo de competición-, pero es un concepto que tiene poco que ofrecer desde el punto de vista metatextual. Wolfgang Iser relaciona el acto de la lectura con jugar un juego en el que el lector puede ganar «comprendiendo el significado» o «mantener el juego libre» (algo parecido a un empate), «manteniendo un final abierto para el significado» (1989, pág. 252), pero lo cierto es que el texto no pierde cuando el lector gana. Si como indica la teoría posmoderna mantener el juego libre es mejor que comprender el significado, la situación óptima para el texto y el lector es el empate. Y esto no se puede decir que sea muy competitivo.

Quizá en algunos tipos de ficción hipertextual sea donde encontremos un mejor ejemplo del antagonismo entre el lector y el texto. Al acercarse al texto como si fuera un juego de ordenador, algunos lectores y aquí hable por mí misma- tienen la impresión de encerrarse en un laberinto lleno de caminos secretos maquiavélicamente diseñados por el autor para hacerles correr en círculos. Su meta es conseguir moverse por el sistema con un propósito determinado, escapando así a la tiranía del amo del laberinto, y si quieren alcanzar dicha meta es para poder reconstruir el mapa que subyace en la red. En *Afternoon*, de Michael Joyce, por ejemplo, el lector sólo puede llegar hasta un fragmento clave después de haber intentado seguir un cierto número de posibles itinerarios. Encontrar este tesoro oculto es la recompensa por haber jugado el tiempo suficiente con el texto: por haber conquistado el laberinto<sup>18</sup>.

Otra manera de definir el hipertexto como un tipo de *agon* es considerándolo un puzzle que hay que resolver. Espen Aarseth sugiere la idea de una búsqueda del argumento en su comentario sobre *Afternoon*: «Podemos catalogar *Afternoon* como una *narrativa reluctante*, o una *antinarrativa*, o una *narrativa sabotada*, todos ellos términos típicos de la poética

<sup>16</sup> Roger Caillois, francés, utilizaba el término *mimicry* (que hace referencia al mimetismo de algunos animales, en especial los insectos) en inglés. (N. de la t.)

<sup>17</sup> La dificultad de la aplicación de las nociones ganar y perder a la literatura explica por qué el campo matemático de la teoría de los juegos y la semántica teórica del juego de Jaakko Hintikka tienen poco impacto en la teoría literaria. Ambos están basados en la idea de la competición entre jugadores.

<sup>18</sup> Al tratar *Afternoon* como un juego estoy ignorando la nota que se incluía en la caja del programa: «*Afternoon* de Michael Joyce es una obra literaria pionera, una exploración seria del nuevo medio hipertextual. No es un juego ni un puzzle». ¿Pero por qué no iba a poder tomar la forma de un juego una utilización «seria» del hipertexto que constituya una obra literaria «pionera»?

posmoderna. Pero quizás el mejor término descriptivo para *Afternoon* sea *juego de narración*» (*Cybertext*, pág. 94). Yo entiendo que esta última caracterización quiere decir que el lector de *Afternoon* está motivado por el deseo de descifrar y dar forma al cuerpo narrativo que se ha encontrado desmembrado. Éste es desde luego, el ánimo con el que yo me acerqué al texto, aunque sospechaba (acertadamente, como luego se demostró) que el puzzle no tenía solución definitiva. Bolter también describe la experiencia del hipertexto en términos un poco agónicos, aunque ganar o perder no importa realmente porque el jugador siempre tendrá la oportunidad de volver a empezar:

El carácter juguetón es una característica definitoria de este nuevo medio. [...] No importa lo competitiva que sea, la lectura en el medio electrónico no deja de ser un juego antes que un combate, puesto que no tiene finalidad. [...] El lector puede ganar un día y perder al siguiente. El ordenador borra el programa y ofrece al lector un nuevo comienzo, y todas las heridas se curan. [...] La impermanencia de la literatura electrónica actúa en dos sentidos: no hay éxito duradero, pero tampoco los fracasos duran. Sin embargo, en el interior de la literatura impresa incluso en la comedia, la novela romántica a la sátira subyace una cierta solemnidad, debido a la inmutabilidad de la página impresa (*Writing Space*, pág. 25).

No se entiende muy bien, sin embargo, cómo puede perder el lector del hipertexto, si según el propio Bolter, en éste no existen las malas elecciones (no hay aporía, en palabras de Aarseth): «Un hipertexto no tiene orden canónico. Cada camino define una lectura igualmente apropiada y convincente» (*Writing Space*, pág. 25). Aquí el laberinto ya no es un problema que hay que resolver, sino un campo de juegos para el lector. Esta definición elimina todo espíritu competitivo de la lectura del hipertexto y sugiere una experiencia más cercana a la del *ilinx* o juego libre, de la que trataremos más adelante.

La idea de convertir el texto en *alea*, un juego de azar, tiene tantos partidarios como oponentes entre los defensores de la estética del juego. En el marco de lo que Warren Motte llama «una cruzada por la determinación máxima del signo literario» (*Oulipo*, pág. 17), cuyo objetivo final era purificar el lenguaje literario de la aleatoriedad del discurso común, los miembros del movimiento literario francés Oulipo defendieron el uso de determinadas limitaciones formales, como por ejemplo, escribir una novela entera sin usar una letra determinada (la e en *La Disparition* de Georges Perec). Sin embargo, al restringir la elección de palabras a aquellas que siguieran un determinado modelo gráfico o fonético, las limitaciones formales daban rienda suelta al azar en el plano semántico. Mientras más constrictivos sean los requerimientos formales, menos expresará el significado del texto una visión preexistente, y aún menos será producto del encuentro fortuito de unos significantes unidos por la similitud de sus significados. La predilección de Oulipo por la combinatoria contradice su aversión hacia el azar. Italo Calvino, un miembro marginal del grupo, define la literatura como «un juego combinatorio que juega con las posibilidades intrínsecas del propio material» (citado en Motte, *Playtexts*, pág. 202). Este principio es puesto en práctica en *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, una colección de sonetos impresos en páginas cortadas en tiras, de manera que moviendo las tiras y combinando los versos, el lector pueda obtener 10 textos diferentes. Otros ejemplos de la explotación literaria de los principios aleatorios incluyen la mencionada *Composition No1* de Marc Saporta, la técnica surrealista de la escritura automática, la práctica de generar textos por ordenador mediante

la selección aleatoria y la combinación de palabras de una base de datos (la poesía electrónica de John Cayley) y la dependencia del hipertexto literario en las elecciones muchas veces ciegas del lector, para que la máquina textual siga en marcha. Si hay algún mensaje común que extraer de estos distintos intentos de explotar el poder creativo del azar, es que lo que produce el significado es una fuerza que está más allá del control humano, una fuerza que emana de la obstinada sustancia del lenguaje.

Ya hemos tratado de la importancia de los juegos de *mimicry* o imitación para la teoría de la ficción en los capítulos anteriores. Por cuanto estos juegos presuponen un mundo, ofrecen una reconciliación potencial entre la inmersión y la interactividad y trascienden el ideal estético que la teoría literaria de los últimos veinte años intenta expresar mediante la metáfora del juego. En consecuencia, no voy a incluir la imitación en mi estudio de la estética del juego.

Con el *ilinx* abandonamos el reino de las actividades gobernadas por reglas y entramos en el terreno del juego libre. Como ha demostrado Mihai Spariosu (*Dyonysus Reborn*), el concepto de juego se asocia tradicionalmente con el poder creativo de la imaginación. Los niños no siguen reglas establecidas para jugar, sino que inventan las suyas propias, transgrediendo sus identidades del mundo real: «Vale que yo era la dependienta y tú eras la compradora, ése banco era la tienda y las piedras los caramelos». En literatura, el *ilinx* y el juego libre están representados por lo que Bajtin llama lo carnavalesco: las estructuras caóticas, la anarquía creativa, la parodia, el absurdo, la heteroglosia, la invención de palabras, la subversión de los significados convencionales (a la manera de Humpty Dumpty), los desplazamientos de las figuras, los juegos de palabras, el desbaratamiento de la sintaxis, la *mélange des genres*, las citas equivocadas, las mascaradas, la transgresión de las barreras ontológicas (imágenes que cobran vida, personajes que interactúan con su autor), el tratamiento de la identidad como una imagen plural, cambiante... En resumen, la desestabilización de todas las estructuras, incluidas las que crea el propio texto. Es lo que Rimbaud llamaba «*déréglement de tous les sens*» (desarreglo de todos los sentidos). El *ilinx* expresa la estética, la sensibilidad y la concepción del lenguaje de la era posmoderna mejor que cualquier otra categoría de la tipología de Caillois.

Sin embargo, la importancia de la noción de juego en la teoría literaria contemporánea no puede explicarse por completo con estas analogías. Debemos preguntarnos cómo se ha apropiado el pensamiento posmoderno de la metáfora del juego para expresar sus propias preocupaciones. En una época tan desdeñosa con la tradición y las restricciones formales como la posmodernidad -Oulipo es la excepción que confirma la regla- la emergencia de un tipo de comportamiento constituido por reglas «totalmente obligatorias» como metáfora del texto literario no se debe a la nostalgia por los tiempos en los que la literatura tenía 'que adaptarse a los modelos rígidos heredados del pasado, sino a una crisis de la idea de representación. Esta crisis se debe en gran parte a la influencia de la lingüística saussuriana, especialmente a su insistencia en el carácter arbitrario del signo lingüístico. Para Saussure la arbitrariedad no sólo concierne a la relación de los significantes individuales con su significado -lo que podríamos llamar arbitrariedad vertical- sino, de manera más radical, a la organización horizontal que el lenguaje impone a la sustancia fonética y semántica, al dividir en elementos discretos, la percepción de lo que Saussure considera un continuo intrínsecamente indiferenciado. Esta visión de la arbitrariedad ha

alimentado la negación posmoderna de que el lenguaje tenga poder para describir una realidad externa. Terry Eagleton explica:

Si, como defiende Saussure, la relación entre el signo y el referente fuera arbitraria, ¿cómo podría sostenerse ninguna teoría literaria de la «correspondencia»? El lenguaje no es un reflejo de la realidad sino que la realidad es producida por el lenguaje: una manera muy particular de minar los cimientos de un mundo que depende en gran medida del sistema de signos que controlamos, o mejor dicho, que nos controla a nosotros (*Literary Theory*, págs. 107-108).

Las teorías lingüísticas recientes han adoptado un enfoque más matizado de la arbitrariedad de los signos lingüísticos y su control sobre la mente. Se han tomado más en serio la idea de los universales semánticos, han investigado la motivación metafórica de las expresiones lingüísticas, han reconocido la posibilidad del pensamiento no verbal y han adoptado una visión crítica de la doctrina del relativismo lingüístico (como la hipótesis de Sapir-Whorf). Sin embargo, para muchos teóricos de la literatura, las afirmaciones radicales de los lingüistas saussurianos -como «en el lenguaje sólo hay diferencias si no hay términos positivos» (pág. 120)- siguen siendo la *autoridad* en lo que respecta a la naturaleza del lenguaje, no tanto por su influencia en la lingüística actual como por el sostén que ofrecen a lo que la posmodernidad quiere creer.

La idea del relativismo lingüístico es un juguete muy atractivo para un pensamiento que se concibe a sí mismo como juego. Para el paradigma que domina actualmente los estudios literarios, si la literatura es un juego se debe a que el lenguaje también lo es; y si el lenguaje es un juego, es porque sus reglas forman un sistema autoinclusivo que determina, en vez de reflejar, nuestra manera de captar la realidad. El ajedrez es un ejemplo de esta autonomía de las reglas del juego con respecto a cualquier tipo de mundo externo. La identidad de las distintas piezas, como los reyes y las reinas, está definida por los movimientos estratégicos que pueden realizar en el tablero, y estos movimientos no tienen nada que ver con las propiedades de sus nombres en el mundo real: podríamos llamar «trucha» al rey y «zanahoria» a la reina sin que eso afectase al juego.

El carácter no mimético de las reglas de los juegos puede aplicarse al caso del texto literario en dos niveles distintos. En el primero, la literatura es un juego porque como cualquier tipo de discurso especializado, está gobernada por sus propias convenciones arbitrarias (léase «podría ser diferente de»), que conforman lo que Juri Lotman llama un «sistema modelador secundario»<sup>19</sup>. De todas estas reglas literarias de segundo orden, no hay ninguna más básica que la convención que permite al lenguaje de ficción crear su propio mundo sin tener que responsabilizarse de la autenticidad de sus declaraciones sobre la realidad. En el nivel más elemental, por lo tanto, está el poder declarativo del lenguaje de ficción sobre el que descansa la analogía del texto-juego. Para expresar este poder, Iser propone reemplazar la noción de representación literaria por el concepto de juego. Este concepto tiene «dos ventajas heurísticas: 1) el juego no tiene que ocuparse de lo que representa, y 2) el juego no tiene que representar nada más que a sí mismo» («Play of the Text», pág. 250).

---

<sup>19</sup> Este concepto se propone en *Struktura khudozhestvennovo teksta* [Estructura del texto literario] (Moscú, Iskuststvo, 1970). Véase la entrada Lotman, por Eva Le Grand, en Makaryk, *Encyclopedia...* pág. 407-410.

En el segundo nivel -si aceptamos la interpretación postestructuralista de Saussure-, el carácter no mimético de la literatura no es una elección, sino una consecuencia inevitable de la naturaleza arbitraria del medio. Tal y como argumenta Philip Lewis, «Jugar con palabras quizás [...] implique más que hacer malabarismos con ellas y reorientar sus interrelaciones; puede que comprometa incluso su estatus como signos lingüísticos y revele su falta de adecuación para transmitir correcta o completamente las "realidades" que pretenden designar» (citado en Motte, *Playtexts*, pág. 21). Desde esta perspectiva, los juegos de palabras literarios no son un uso especializado del lenguaje opuesto a las declaraciones serias, sino una alegoría de la condición misma de la significación.

Durante los últimos veinte años, a medida que el estructuralismo ha dado paso a la deconstrucción, el foco de interés en las metáforas lúdicas fue desplazándose gradualmente del *ludus* a la *paidia*, es decir, de la noción de juego como actividad gobernada por reglas a la de juego como subversión de las reglas. Para A. J. Greimas, el más puro de los estructuralistas, la significación literaria se manifiesta en configuraciones parciales de semas, como ejes opuestos, triángulos y, sobre todo, cuadrados, y las reglas del mundo textual quedan de manifiesto en el mapa visual de sus estructuras semióticas. El desarrollo narrativo del texto acarrea permutaciones de elementos, pero sigue siendo inteligible, el modelo global debe mantener en todo momento un eje o centro de simetría. En su fecundo ensayo «Structure, signe, jeu dans les sciences humaines», Derrida describe de la siguiente manera la configuración de la estructura estructuralista:

La función de este centro [de una estructura] no era sólo orientar, equilibrar y organizar la estructura -de hecho, no podemos concebir una estructura que no esté organizada-, sino sobre todo, asegurarse de que el principio organizativo de la estructura limitaría lo que llamamos el juego libre de la estructura. No hay duda de que al orientar y organizar la coherencia del sistema, el centro de una estructura permite el juego libre de sus elementos en el interior de la forma total. Incluso hoy en día, la noción de una estructura sin centro es algo impensable. Sin embargo, el centro también clausura el libre juego que él mismo abre y hace posible. Este centro es el punto en el que la sustitución de contenidos, elementos o términos deja de ser posible. En el centro, la permutación o la transformación de elementos (que por supuesto pueden ser estructuras encerradas dentro de otra estructura) están prohibidas. O por lo menos siempre ha habido una *interdicción* respecto a estas permutaciones (págs. 247-248).

A la estructura independiente de los juegos, en los que el movimiento está limitado a unos espacios específicos determinados por reglas rígidas, Derrida opone el «juego libre» (*jeu libre*) de elementos en una organización descentralizada, cambiante y fluida. Uno de los significados de *jeu* (juego) es el espacio entre dos piezas que aparece cuando una de ellas no está lo suficientemente apretada. Este espacio, que permite el movimiento, podría representar el defecto de engarce entre el lenguaje y el mundo y la inestabilidad de los signos lingüísticos. El juego libre surge porque no hay «significados trascendentales», no hay reglas que fijen el sentido anclando el lenguaje a una realidad extralingüística. Otra interpretación verosímil de *jeu* es la de indefinición de los límites del territorio semántico- o valor- de las expresiones lingüísticas. En una concepción del lenguaje puramente diferencial,

el valor de la palabra A termina donde empieza el valor de la palabra B, pero puesto que estos valores no están sustentados en relaciones referenciales positivas con un reino de objetos extralingüísticos, la localización exacta de la línea de demarcación es confusa.

Siempre resulta azaroso intentar parafrasear la terminología derrideana, sobre todo en lo que respecta a un concepto tan amplio como el juego libre, pero sin tener que asumir excesivos riesgos interpretativos, podemos decir que implica las ideas siguientes:

- El rechazo de los significados estables en favor de una concepción emergente de significación.

- La imposibilidad de aprehender de manera total y definitiva el texto literario.

- El rechazo a la oposición binaria entre «serio» y «juguetón», entre usos factuales y ficticios del lenguaje. Puesto que el *jeu* es algo inherente a la estructura del lenguaje, su insistencia en la literatura es una alegoría de las condiciones fundamentales de la significación.

- Una concepción del juego que deja la iniciativa a los múltiples significados de las palabras y a su habilidad para activar cadenas de relaciones, de manera que ni el autor ni el lector puedan distinguir la diferencia entre jugar y el hecho de que el lenguaje «juegue» con ellos.

Otra importante figura del pensamiento posmoderno que asocia la escritura -de todo tipo, pero especialmente la literaria- con el concepto de juego es Michel Foucault. En «Qu'est-ce qu'un auteur?», escribe:

La escritura se refiere sólo a sí misma, pero no está restringida únicamente a los confines de su interioridad, sino que se identifica con su propia exterioridad en desarrollo. Esto significa que es una interacción de signos dispuestos menos según su significado que según la naturaleza del signifiante. La escritura se despliega como un juego que va inevitablemente más allá de sus reglas y traspasa al exterior (1984, pag. 120).

En este pasaje, la naturaleza juguetona de la escritura se asocia con tres características:

- Falta de referencia a una realidad externa que conduce a la autorreferencia (puesto que el lenguaje debe referirse a algo).

- Prioridad del signifiante sobre el significado como principio organizativo (lo cual privilegia ciertos fenómenos como los juegos de palabras, las rimas y la aliteración a expensas de la metáfora, la estructura narrativa y la recurrencia de motivos y temas).

- La subversión de las reglas.

Mientras que un juego implica necesariamente la presencia de jugadores, las interpretaciones de la metáfora del juego que acabamos de estudiar más arriba difieren en gran medida en su visión implícita de la identidad del jugador. Para la concepción estructuralista, las fuerzas implicadas en la organización del texto son las «estructuras elementales de significación», que pueden considerarse la estructura del propio lenguaje, o bien desde un marco chomskiano, como el soporte físico del cerebro. En los juegos oulipianos, así como en las formas fijas del folclore, el jugador es el autor, el juguete es el

lenguaje y el tipo de implicación del lector es principalmente el de un espectador o un árbitro. La idea de juego libre de Derrida hace mayor hincapié en el agente del lenguaje, y considera a los usuarios mediadores del juego, más que participantes plenos. A través de su atención a las relaciones horizontales/referenciales que construyen la textura del texto y el sistema del lenguaje, el lector y el autor liberan energías semánticas que están «siempre» contenidas «de antemano» como virtualidades en la sustancia del medio. Sólo cuando el lector adopta el papel de jugador -como ocurre, literalmente, en los juegos de ordenador, figurativamente, en los textos con secuencialidad variable y, programáticamente, en las teorías del lector-como-autor- la metáfora del juego tiene relación con la poética de la interactividad.

## COMPARATIVA DEL JUEGO Y LA METÁFORA DEL MUNDO

Tras estas observaciones genéricas, podemos empezar a realizar una comparación sistemática entre el juego y las metáforas del mundo. Las entradas, que vienen a continuación, así como la tabla 2, resumen y contrastan los principales puntos de la discusión precedente.

### LA FUNCIÓN DEL LENGUAJE

La analogía texto-juego ha adoptado características de muchos juegos, pero si hay uno que destaque como prototipo de la estética posmoderna, se trata de los juegos de construcción (juegos que, paradójicamente, elude la clasificación en categorías de Caillois, a no ser que lo consideremos mimético, que es algo que no termina de encajar con la estética posmoderna). Según Roland Barthes, la lectura es un ejercicio «cubista» en el que «los significados son los cubos, apilados, alterados, yuxtapuestos, y que aun así se alimentan los unos de los otros» (S/Z, 1974, pág. 55). Milorad Pavić ha desarrollado la metáfora constructivista en la introducción de su *Dictionary of the Khazars*, una novela con apariencia de diccionario: «Cada lector ordenará el texto a su manera, como si estuviera jugando al dominó o a las cartas». Desde esta perspectiva, el texto es algo abierto y reconfigurable, una matriz que contiene muchos textos potenciales, una red de relaciones entre unidades semiautónomas, una caja de herramientas más que una imagen, un recurso renovable más que un bien consumible.

TABLA 2. Comparación de características para las metáforas. «El texto como juego» y «El texto como mundo»		
	Juego	Mundo
Función del lenguaje	Cubo, matriz, caja de herramientas	Espejo (imagen virtual), pintura
Sustancia del lenguaje	Opaca, visible	Transparente
Significado	Relacional	Referencial
	Horizontal	Vertical
	Fluido, emergente	La información textual tiene que ser completada con conocimientos importados
	Contenido enteramente en el texto («Il n'y a pas de hors-texte»)	
Actitud del lector	Reflexiva	No reflexiva
	Lúcida	Suspensión voluntaria de la incredulidad
	Rechaza la ilusión	Acepta la ilusión
Tipo de actividad	Navegación por la superficie	Construcción, permutación, transformación
	Exploración	Voyeurismo
Forma	Forma de exoesqueleto	
	Hincapié en las limitaciones formales arbitrarias	Unidad orgánica de forma y contenido
Papel de la suerte	Ambiguo:	Negativo (las palabras expresan cómo son las cosas en el mundo de ficción)
	Positivo (las palabras toman la iniciativa)	
	Negativo (los signos deben estar predeterminados)	
Concepción del espacio	Espacio ocupado por el texto:	Espacio representado por el texto:
	Figuras, disposición de la página, red de accesibilidad, relaciones entre unidades	Entorno, paisaje, geografía
Requerimientos	Competencia «literaria» especializada	Competencias lingüísticas y culturales generales
		Experiencia básica de la vida
Analogía crítica (Barthes)	«Escribible»	«Lefble»
Analogía informática (Turkle)	Sistema operativo Macintosh	Sistema operativo IBM PC (MS-DOS)

Sin embargo, en el campo del texto como mundo, el papel del lenguaje se parece más al de un espejo<sup>20</sup>. (Véase el epígrafe del capítulo 13 de *Rojo y negro*, de Stendhal: «Le roman: c'est un miroir qu'on promène le long d'un chemin» [La novela: es un espejo que se pasea a lo largo de un camino].) En vez de concentrarse en la superficie plana del espejo, el espectador mira dentro de él, y allí descubre una realidad tridimensional. La metáfora del texto como mundo está relacionada con la fenomenología del «como si», del aparentar, de la ilusión.

## LA SUSTANCIA DEL LENGUAJE

Las letras y las palabras son las piezas de un juego de construcción, pero son objetos opacos que dirigen la atención hacia los aspectos visibles o fónicos del lenguaje, hacia la sustancia material del medio. Las rimas, las aliteraciones, los acrósticos, los palíndromos y los efectos caligráficos están entre los usos del lenguaje que más comúnmente denominamos juegos. Por el contrario, si el texto es un espejo, las palabras son signos transparentes. Ejercen una función de pasaporte hacia el mundo de ficción, transportan al lector a una realidad alternativa. Una vez que el mundo de ficción se hace presente para la imaginación, nos olvidamos en gran parte del lenguaje que ha dado lugar a la simulación mental.

## EL SIGNIFICADO

<sup>20</sup> A propósito del contraste entre las metáforas del lenguaje como cubo y como espejo, y sobre la importancia de este último para el realismo, véase Furst, *All Is True*, págs. 18-19.

La metáfora del juego se basa en una concepción saussuriana del lenguaje según la cual los signos adquieren su significado a través de sus relaciones horizontales con otros signos, y no a través de relaciones verticales con los objetos del mundo. El texto literario, como el propio lenguaje, es un sistema<sup>21</sup> independiente, autorregulado, en el que lo que determina el significado es una configuración estratégica de elementos. La concepción de juego asociada a la metáfora del juego puede describirse también como el producto de un campo de energías. El significado no es una representación preformada codificada en palabras que necesite descifrarse, sino algo que emerge del texto adoptando diseños impredecibles a medida que el lector sigue el rastro de las connotaciones asociativas o presta atención a la resonancia entre las palabras, las imágenes y los contenidos privados de su memoria. Es una operación similar a seguir enlaces en Internet: navegar por la superficie, mantenerse en continuo movimiento.

Para la metáfora del mundo, el significado es vertical, puesto que el lenguaje hace referencia a los objetos del mundo de ficción. Como ha observado Thomas Pavel, el triunfo de la teoría de los mundos posibles acarrió el final de la «moratoria estructuralista sobre la cuestión de la representación» (*Fictional Worlds*, pág. 6) y el concepto de referencia. Tal y como vimos en el capítulo 3, en una concepción vertical del significado el papel principal del lenguaje es dirigir la atención hacia los objetos del mundo textual, asociarlos con propiedades, dar vida a los personajes y al escenario y atraer a la imaginación hacia la simulación narrativa.

## LA ACTITUD DEL LECTOR

Jugar a un juego es una actividad lúcida: el jugador debe ver qué es lo que se esconde tras los movimientos engañosos de su oponente. Por lo tanto, la actitud que defiende la estética del texto como juego implica una cierta distancia crítica: al lector no se le permite perder de vista la materialidad del lenguaje y el origen textual de sus referentes. Una de las estrategias narrativas que ha sido calificada de juego más habitualmente es la postura metafísica, autorreflexiva y antiinmersiva a través de la cual, autores como Laurence Sterne, Denis Diderot, Flann O'Brien o John Fowles recuerdan a los lectores que lo que tienen entre las manos es un argumento bien construido y no la vida real. Este ideal de desmitificación contrasta radicalmente con la suspensión de la incredulidad que describe la actitud típica de la metáfora del mundo. En este caso el lector finge que hay una realidad que existe independientemente del lenguaje que la crea. El placer que se obtenga del texto depende de la voluntad del lector para poner entre paréntesis sus conocimientos objetivos y rendirse a la ilusión.

## EL TIPO DE ACTIVIDAD

¿Qué es lo que hacemos cuando jugamos con juegos de construcción? Colocamos los bloques de manera que adopten configuraciones distintas. Permutamos, transformamos, intentamos todas las combinaciones posibles. Construimos y creamos. El lenguaje crítico contemporáneo denomina a esta actividad construcción de significado. También se pueden separar los bloques para ver cómo está montado el lenguaje en un juego conocido como deconstrucción.

---

<sup>21</sup> Véase la famosa frase de Derrida «Il n'y a pas de hors-texte» (No hay nada fuera del texto).

¿Qué es lo que hacemos cuando visitamos un mundo nuevo? Exploramos el territorio y espiamos a sus habitantes. Nos comportamos, en otras palabras, como turistas o *voyeurs*, dos papeles que generalmente no se asocian con la sofisticación intelectual. Quizás esto explique en parte los prejuicios de muchos críticos académicos contra la lectura inmersiva.

## **LA FORMA**

El texto como mundo sustenta la idea clásica de una unidad orgánica de forma y contenido. El contenido dicta la forma y ésta no debería atraer la atención hacia sí, sino sostener el texto como un esqueleto interno.

En el texto como juego la forma es el equivalente de un exoesqueleto: en vez de subordinar la forma al contenido, el contenido se considera el relleno de la forma. Como hemos visto, los juegos están constituidos por reglas arbitrarias, y los textos literarios imitan a los juegos subordinándose a unas restricciones formales pragmáticamente innecesarias.

## **EL PAPEL DE LA SUERTE**

Ya hemos comentado el ambiguo papel de la suerte en el texto como juego. En algunos juegos es bien acogida, en otros le ponen mala cara. En el texto como mundo, la suerte desempeña un papel claramente negativo, puesto que la función del lenguaje, para aquellos que aceptan la ilusión, es proporcionar una imagen fiel de una realidad que existe de manera independiente.

## **LA CONCEPCIÓN DEL ESPACIO**

En la metáfora del texto como mundo, el espacio es una dimensión tridimensional que habitar, un área a través de la que viajar, un paisaje y una geografía que descubrir en el tiempo, dibujando los movimientos corporales de los personajes entre un emplazamiento y otro. Bajo el régimen del texto como juego el espacio es un campo de juegos bidimensional en el que están distribuidas las palabras (en la página o en la pantalla), o una colección de campos (libros o mazos de hipertarjetas), y su trazado está definido por la red de relaciones (analogías, oposiciones, enlaces electrónicos) que conectan las unidades textuales, determinan los criterios de accesibilidad y dibujan figuras formales.

## **REQUERIMIENTOS**

Para poder participar en un juego el jugador tiene que conocer bien las reglas. La metáfora del texto como juego es esotérica y elitista; los lectores necesitan una cierta competencia literaria para apreciar el texto. Según Jonathan Culler (*La poética estructuralista*), se trata de una competencia tan especializada que hay que aprenderla como si se tratara de un segundo idioma, y preferentemente en el colegio. El texto como mundo es una concepción mucho más populista. Todo lo que el lector necesita para acceder al mundo de la ficción es un conocimiento básico del lenguaje, experiencia vital y una competencia cultural básica. Si necesita aprender algunas reglas para navegar por el mundo textual, podrá hacerlo sobre la marcha.

## **ANALOGÍA CRÍTICA**

He tomado de Barthes los conceptos de escribible y leíble. No es ningún secreto que para Barthes lo leíble conforma una categoría inferior; desde su punto de vista, el lector sofisticado tiene que avanzar gradualmente desde lo leíble a lo escribible para alcanzar las formas más elevadas de disfrute. Lo leíble sitúa al lector como consumidor pasivo que devora el texto y luego se deshace de él. «Este lector está [...] sumido en una especie de pereza, es intransitivo; es, en resumen, serio; en vez de embarcarse en el juego<sup>22</sup> y acceder a la magia del significado, al placer de la escritura, no tiene más libertad que la que consiste en aceptar o rechazar el texto» (S/Z, 1974, pág. 4). Considera que sin embargo, lo escribible, procura una participación activa y juguetona del lector en el acto de la escritura: «¿Por qué valoramos lo escribible? Porque el objetivo de la obra literaria (de la literatura como obra), es hacer que el lector deje de ser un consumidor y se convierta en un productor de texto» (pág. 4). En una obra posterior, *Le plaisir du texte*, Barthes compara la *jouissance* (goce), que provoca lo escribible con el *plaisir* (placer) que provoca lo legible, y aunque considera que ambas experiencias son cualitativamente distintas y por lo tanto complementarias, también insinúa que la *jouissance* es una forma de placer «extrema», inexplicable, que se difunde a lo largo del texto, mientras que el *plaisir*, una «pequeña *jouissance*», depende de la anticipación y sólo tiene lugar durante los momentos de clímax (págs. 34-35). Este intento de establecer un orden de precedencia entre los diferentes tipos de experiencia es típico de la postura prescriptiva de la teoría literaria académica.

## ANALOGÍA INFORMÁTICA

Sherry Turkle habla en su libro *La vida en la pantalla* de las dos filosofías que existen en el mundo del diseño por ordenador, que presentan afinidades muy interesantes con las diferencias entre las estéticas del mundo y del juego. La arquitectura del ordenador personal de IBM y el sistema operativo MS-DOS representan la estética del mundo. Para operar en MS-DOS el usuario tiene que teclear comandos bastante torpes en un código que se parece a un lenguaje informático, pero estos comandos le proporcionan una sensación de poder y control sobre el mundo de la máquina. Los comandos de MS-DOS pueden estar muy alejados del lenguaje de la máquina, pero llevan al usuario al *interior* del sistema operativo, -o por lo menos, a las zonas más externas de ese interior, y le proporcionan la sensación de entender qué es lo que está ocurriendo en el «cerebro» del ordenador. Al hacer que el modo de operar resulte relativamente transparente para el usuario inquisitivo, la arquitectura de IBM constituye el equivalente informático de una experiencia inmersiva. Puede que el lector que se entrega a la inmersión no tenga el mismo control sobre el mundo en el que se interna que el usuario de un ordenador, pero él también busca una visión global del funcionamiento del sistema, que en su caso consiste en un mapa mental del espacio textual, un sentido del propósito y la dirección, la comprensión de la causalidad narrativa, una idea de los mundos privados de los personajes y por encima de todo, la sensación de que el transcurso del tiempo aportará la solución de todos los enigmas.

Mientras que la arquitectura de IBM satisface la atracción por las profundidades ocultas, el diseño con Macintosh descansa en lo que Turkle llama «la seducción de la interfaz» (1995, pág. 31). Con su despliegue de iconos atractivos a la vista y la utilización del clic del ratón

---

<sup>22</sup> La traducción de Richard Howard habla de «funcionar», pero «jugar» es más parecido al francés, «jouer».

para activar los programas, el Macintosh parece más un juego que una «máquina para trabajar» (seria). La gente aprende a utilizarla probando las distintas opciones -algo que se les da mejor a los niños que a las personas mayores- y no empollándose la aburrida prosa del libro de instrucciones. El precio que debe pagarse por el placer de operar es que el sistema mantiene sus niveles de operación más profundos completamente ocultos para el usuario. La filosofía del diseño del Mac se conoce como WYSIWYG (siglas de *what you see is what you get* o lo que ve es lo que obtiene): los iconos pueden manipularse, pero no pueden abrirse, permanecen tan opacos como los cubos de un juego de construcción. «A diferencia de los ordenadores personales anteriores, el Mac animaba a los usuarios a permanecer en el nivel superficial de la representación visual y no daba ninguna pista sobre los mecanismos internos» (pág. 34). Al actuar así, «introdujo un modo de pensar que fomentaba la manipulación en superficie y una manera de trabajar ignorando los mecanismos internos. [...] Animaba a jugar y a trastear» (pág. 35). Con esta filosofía de diseño el Mac representa el triunfo de «la superficie sobre la profundidad, la simulación sobre "lo real", el juego sobre la seriedad» (pág. 44). Como vieja usuaria de IBM y MS-DOS, todavía recuerdo mi frustración la primera vez que me enfrenté a un Macintosh y me di cuenta de que para extraer el disquete tenía que hacer clic en el icono que representaba el archivo y arrastrarlo hasta el dibujo de una papelera, en vez de apretar un botón para abrir la disquetera. Era un gesto con el que me daba la impresión de correr el riesgo de perder mi disco. Incluso después de darme cuenta de que mi archivo había sobrevivido a la operación se- guí echándole en cara al sistema que me quitara la forma de control más directa que tenía de la máquina y que convirtiera un sencillo tra- bajo manual en un juego tonto en el que tenía que pinchar y arrastrar y que me hacía completamente dependiente del invisible *software*.

Al decir que MS-DOS se acerca más a la metáfora del mundo y Mac a la del juego estoy adoptando la perspectiva del usuario tipo *hacker*<sup>23</sup>, para quien el sistema operativo es un mundo en sí mismo y que no necesita imaginarse que el ordenador sea nada más. Pero los muchos usuarios fieles de Mac estarían en desacuerdo con este punto de vista. Para estos usuarios la interfaz basada en los iconos del Mac es mucho más inmersiva que un sistema de comandos en línea como el MS-DOS porque, tal y como señalé en el capítulo 2, los iconos son el primer paso hacia la desaparición del ordenador, lo que permite la emergencia del mundo virtual. Mientras que para los *hackers* los comandos de MS-DOS son transparentes y los iconos opacos (no se puede saber basándose sólo en la apariencia visual del icono qué operaciones permite realizar), los usuarios de Mac responden que su sistema es el más transparente de los dos porque los sitúa en un mundo concreto poblado por objetos familiares (el escritorio y sus instrumentos) y porque pueden aprender a utilizar dichos objetos por prueba y error. Estas perspectivas divergentes son la consecuencia de dos interpretaciones distintas de la transparencia: el sistema operativo de IBM es transparente porque revela el funcionamiento interno de la máquina, mientras que el sistema operativo de Mac es transparente porque se hace invisible.

Aunque algunos usuarios se sientan más inmersos con un sistema operativo transparente o con un ordenador invisible, la introducción del sistema operativo de Windows preparó el camino, al menos de manera temporal, de la cohabitación (ya que no reconciliación) de lo que Turkle ha denominado la estética «moderna» del IBM con el espíritu «<posmoderno»

---

<sup>23</sup> Aunque el término *hacker* se suele emplear como sinónimo de pirata informático, en realidad un *hacker* es una persona muy hábil con los ordenadores que investiga sobre su funcionamiento interno por placer. (N. de la T.)

del diseño de Mac. Hasta que aparecieron las versiones más recientes (NT y 2000), Windows disponía de iconos y de la opción de navegar por el sistema con un cursor manejado por un ratón, pero también dejaba al usuario regresar a DOS y controlar las operaciones de una manera más directa. Aunque esto no eliminó las diferencias entre profundidad y superficie ni permitió al usuario experimentar el ordenador de manera simultánea como mundo y como juego, al menos se le permitía escoger<sup>24</sup>.

¿Existe un equivalente de Windows en el campo textual? La polaridad de las dos columnas de la tabla 2 indica una incompatibilidad fundamental entre las dos metáforas. Un mundo no es un juego; pero como ha demostrado ingeniosamente la literatura posmoderna, los mundos textuales pueden convertirse en instrumentos con los que jugar. Brian McHale (*Postmodernist Fiction*, págs. 6-11) define la posmodernidad como un movimiento que subraya las preocupaciones ontológicas, a diferencia de la modernidad, que estaba dominada por cuestiones epistemológicas como «¿Quién soy?», «¿Puedo conocer el mundo?» y «¿Puedo conocerme a mí mismo?». La ficción posmoderna no pregunta de manera directa «¿cuál es la naturaleza del ser?» pero tematiza problemas ontológicos al tratar las palabras como juguetes, al hacer malabarismos con ellas en el espacio textual, al construir ontologías alternativas, al jugar con una identidad que atraviesa los mundos, al transgredir las barreras ontológicas, al hacer que los mundos se metamorfosean en otros mundos y al combinar paisajes genéricos.

Como consecuencia de este juego la inmersión se tematiza. Pero puesto que la inmersión es un estado en el que el lenguaje se olvida y uno se pierde en el mundo textual, su tematización también implica romper el encantamiento que hace que esto sea posible. Para que el lector comprenda la importancia de la inmersión tiene que ser privado de ella. Los textos de mundos múltiples de la posmodernidad ofrecen vistazos de lo que significaría asentarse en un mundo, pero en cuanto el lector desarrolla una sensación de pertenencia, rompen la ilusión o lo transportan a otro mundo. Al lanzar al lector de un mundo a otro, al cambiar continuamente de perspectiva y proponer realidades múltiples que se relativizan unas a otras, al construir y vaciar mundos -cuando expone su naturaleza de construcción del lenguaje- el texto posmoderno mantiene al lector en un estado de *jet lag* permanente.

Afortunadamente para aquellos que prefieren echar raíces en un mundo textual, el frenético juego de los mundos de la posmodernidad no es la única manera de reconciliar ambas metáforas. El compromiso se puede alcanzar simplemente considerando los conceptos de juego y de mundo como puntos de vista complementarios sobre el mismo objeto, a la manera en que la física moderna utiliza las metáforas de ola y partícula de manera alternativa para hablar del concepto de luz. Aun así no podemos negar que hay determinados textos que se acercan más a los juegos (el hipertexto, la poesía visual, las novelas posmodernas) y otros que parecen más un mundo (los textos realistas). Pero aunque la naturaleza del texto tienda a acercarse a uno de los dos terrenos, cada una de las metáforas proporciona un punto de vista desde el que podemos contemplar algunos aspectos que no pueden observarse desde la otra. Si no podemos, o no queremos cambiar de perspectiva, nunca veremos los juegos textuales que hay dentro de los mundos textuales ni los mundos que están siendo manipulados mediante juegos lingüísticos. De todos modos,

---

<sup>24</sup> En la versión 2000, así como en la versión NT que coexiste actualmente con las versiones basadas en DOS (95 y 98), Windows ha dejado de ser una interfaz gráfica de DOS y se ha convertido en un sistema operativo en sí mismo. Esto significa que se ha vuelto completamente similar al sistema operativo de Mac.

como un observador no puede ocupar de manera simultánea dos puntos distintos del espacio, la complementariedad de ambas metáforas significa también que no podemos experimentar las dos dimensiones al mismo tiempo. Tenemos por lo tanto que realizar inmersiones y volver a la superficie una y otra vez de manera periódica para llevar a cabo y apreciar en su completa medida nuestro papel dual como miembros del mundo textual y como jugadores del juego textual.

## INTERLUDIO

### El Lector de Juegos y el Lector del Mundo

#### ***Si una noche de invierno un viajero* de Italo Calvino**

La rivalidad entre el mundo y la estética del juego ha sido encantadoramente alegorizada en *Si una noche de invierno un viajero*, de Italo Calvino, a través de los personajes de Ludmilla y Ermes Marana. La estructura de la novela ya ha sido descrita en el interludio del capítulo 5. En capítulos alternos, el texto reproduce el comienzo de diez novelas incompletas y narra la historia en curso de los dos personajes principales, un lector masculino al que se hace referencia como “tú” y una lectora femenina llamada Ludmilla. Estos dos personajes se enamoran y finalmente se casan a pesar de las maquinaciones de un villano, Ermes Marana, que quiere arruinar el placer de la lectura de Ludmilla y mantenerla separada del lector masculino.

Ludmilla es el epítome de la lectora en busca de inmersión y la alma gemela soñada de todo autor, tanto que todos los personajes masculinos, escritores o lectores, de la novela se enamoran de ella o intentan seducirla por celos de su pasión casi promiscua por los libros. No puede resistirse al llamado de los mundos textuales, y estos hacen todo lo posible para complacerla: cada vez que expresa un deseo, el siguiente libro que lee se conforma “mágicamente” a sus expectativas. Cuando dice en el capítulo 2, “Prefiero novelas... que me lleven inmediatamente a un mundo donde todo es preciso, concreto, específico” (30), la siguiente novela comienza con “un olor a cebollas fritas” (34); cuando declara en el capítulo 5, “La novela que me gustaría leer en este momento... debe tener como fuerza motriz únicamente el deseo de narrar, de amontonar historias sobre historias” (92), el siguiente fragmento tematiza la “saturación de historias” (109), tanto contadas como no contadas, que rodean cada acontecimiento en la vida del narrador; Cuando se declara más atraída por las novelas “que crean una ilusión de transparencia en torno a un nudo de relaciones humanas tan oscuro, cruel y perverso como sea posible” (192), obtiene la historia sexualmente explícita de un joven que ama a una joven y hace el amor con su madre promiscua en una relación triangular que la hija conoce plenamente; y finalmente, cuando afirma estar buscando un libro “que dé una idea del fin del mundo después del fin del mundo” (243), su deseo se cumple a través de una novela que describe los “ejercicios del narrador para hacer desaparecer el mundo que me rodea” (249).

Los autores se enamoran de Ludmilla porque está abierta a cualquier tipo de texto. En una época en la que todo el mundo lee para convertirse en escritor, ella es la última genuina lectora por placer:

Para esta mujer... leer significa despojarse de todo propósito, de toda conclusión preconcebida, para estar preparada para captar una voz que se hace oír cuando menos se la espera, una voz que viene de una fuente desconocida, de algún lugar más allá del libro, más allá del autor, más allá de las convenciones de la escritura: de lo no dicho, de lo que el mundo aún no ha dicho de sí y aún no tiene las palabras para decir. (239)

En el apartamento de Ludmilla, los libros están ordenados cuidadosamente en los estantes que se alinean en las paredes, y sus cuerpos sólidos construyen un espacio interior que sus pretendientes intentan en vano abrir: "Para ti, Ludmilla aparece protegida por las válvulas del libro abierto, como una ostra en su concha" (147). La organización de los libros en la pared refleja la organización de los mundos en su mente. A Ludmilla le gusta leer varios libros al mismo tiempo, pero sus contenidos nunca se mezclan, porque "tu mente tiene paredes interiores que te permiten dividir diferentes tiempos en los que detenerte y fluir, para concentrarte alternativamente en canales paralelos" (146). A través de los libros, Ludmilla vive muchas vidas y visita muchos mundos, pero la solidez y la limitación de cada volumen protegen estas vidas y mundos de la contaminación. El cuerpo material del libro, encuadernado por su lomo y delimitado por su tapa dura, asegura la integridad del mundo textual.

Para Ermes Marana, por el contrario, los textos no tienen cuerpos sólidos que los mantengan unidos. Marana, cuyo primer nombre alude a Hermes, dios de los ladrones, inventor de la escritura y embaucador de la mitología griega, no trata con libros, obras y mundos, sino con colecciones sueltas de páginas que pueden ser barajadas, cortadas, pegadas, diseminadas y libremente recombinadas. Mientras Ludmilla forra sus paredes con volúmenes discretos, Marana trata la escritura como una sustancia masiva, prefigurando el pronunciamiento de Pierre Lévy sobre el estatus de la textualidad en la era electrónica: "Ahora sólo hay texto, como se podría decir de agua y arena" (*Becoming Virtual*, 62). Mientras que la relación inmersiva de Ludmilla con los libros requiere la permanencia y solidez de la impresión, el constante malabarismo de Marana con el texto sugiere la naturaleza volátil de la escritura electrónica. Sus manipulaciones hacen realidad esta descripción de R. Howard Bloch y Carla Hesse sobre el futuro digital del texto: "Géneros que hasta ahora se consideraban discretos de repente se mezclarán indiscretamente en la pantalla; cualquier texto podrá aparearse electrónicamente con cualquier otro texto en lo que se vislumbra como el espectro de un gran mestizaje de tipos" ("Introducción", 4).

Marana aparece por primera vez en la novela de Calvino como traductor de una narrativa Cimeria (¿o es Cimbria?). Como no sabe ni una palabra de Cimerio, introduce nombres que suenan a Cimerio en lo que afirma ser una novela polaca, pero al investigarla resulta que esta novela era una "novela Francesa de mala calidad" que él "hace pasar por Cimeria, Cimbria, Polaca" (*Si una noche de invierno*, 100). En un capítulo posterior, Marana se transforma en un agente trotamundos que busca materiales para una editorial pero también intenta satisfacer las necesidades textuales de lectoras voraces que pasan por incontables reencarnaciones. Envía cartas desde todas partes del mundo, a menudo desde lugares que nunca ha visitado; inventa historias para explicar por qué no puede entregar las traducciones a tiempo; señala nuevos libros que el editor no debería dejar escapar entre sus dedos; inventa una máquina para medir la inmersión como una forma de predecir el éxito comercial

de los libros; descubre la “fuente universal de material narrativo” (117), un viejo Indio que derrama historias como una fuente derrama agua; intercepta el flujo narrativo colocando una grabadora en la entrada de la cueva donde se esconde el anciano; programa una computadora para terminar estas historias; y diseña una “novela trampa” para una Sultana que necesita un suministro continuo de material de lectura por temor a aburrirse y decidir engañar a su marido.

La novela trampa es una imagen especular de *Si una noche de invierno un viajero*: en el momento de mayor suspenso, Marana interrumpe la traducción e inserta en su lugar una traducción de otra novela para que la Sultana nunca experimente la “caída de tensión que seguirá al final de la novela” (124). Marana, que desdeña por completo la propiedad intelectual, subvierte la noción de autoría (Gaggi, *From Text to Hypertext*, 56) al atribuir manuscritos a nombres equivocados, al pegar juntas páginas de diferentes fuentes y al diseñar un programa informático que produce novelas de un autor de gran éxito, Silas Flannery, cuando este autor sufre un caso agudo de bloqueo del escritor. Mientras tanto, su acólita Lotharia, hermana e imagen negativa de Ludmilla, promueve un sistema electrónico que elimina al lector de la misma manera que las manipulaciones del texto de Marana eliminan al autor: el texto se escanea en busca de palabras clave y el mensaje se reconstruye en base a frecuencias. Gracias a la computadora, tanto la escritura como la lectura se simplifican en una manipulación de cadenas alfanuméricas.

El viaje inquieto de Marana contrasta marcadamente con la comodidad sedentaria del apartamento de Ludmilla, sus múltiples personalidades —expresión del “sujeto descentrado” posmoderno— con el tranquilo sentido de identidad de Ludmilla, su necesidad compulsiva de hacer cosas con textos con la captación intuitiva de la voz de un texto y del alma de los mundos textuales de Ludmilla. Celoso de los placeres inmersivos de Ludmilla, Marana intenta atraerla al territorio de lo absolutamente falso inventando una literatura “hecha enteramente de apócrifos, de falsas atribuciones, de imitaciones y pastiches” (*Si una noche de invierno un viajero*, 159), una literatura fundamentalmente hostil a las verdades ficticias del «como sí»: “En cuanto a [Marana], él quería, por el contrario, mostrarle que detrás de la página escrita está el vacío: el mundo existe sólo como artificio, pretensión, malentendido, falsedad” (239). Al final, se revela que toda la trama de *Si una noche de invierno un viajero* es otra trama diseñada por Marana para obligar a Ludmilla a mirar fijamente este vacío; Pero gracias a su receptividad ilimitada, Ludmilla es capaz de convertir cada fragmento de texto en un mundo que oculta el vacío, un mundo cuya falta de existencia queda cubierta por la plenitud de su presencia.

El triunfo de Ludmilla sobre Marana puede sonar como una derrota aplastante para el espíritu del juego, pero si disfrutamos de los trucos de *Si una noche de invierno un viajero*, una novela ideada por otro mago que intenta frustrar la lectura inmersiva, deberíamos conceder al menos un empate con la estética del juego.